AM業界の草分け

「遠藤氏をたたえ先駆者をしのぶ会」開催

AM業界の功労者である遠藤嘉一氏（日本娯楽機㈱）の卒寿を祝うとともに、同氏および先駆者たちの功績をたたえるという催し「遠藤嘉一氏をたたえ先駆者をしのぶ会」が、五月二十七日、東京・浅草の浅草ビューホテルで開かれ、AM機業者ら百二十人が出席した。

これは日本SC遊園協会（事務局東京、内田博会長、NSA）が企画し、全日本遊園施設協会（本部東京、山田三郎会長、JAPEA）と共催となったもので、JAMMA（中村雅哉会長）、AOU（梅原靖三会長）、JOU（真鍋勝紀理事長）の協賛により開かれた。

同会はNHKの元アナウンサー、川上裕之氏が総合司会となって進められた。川上氏は浅草生まれの浅草育ちで、「花やしきと松屋の遊戯施設とともに育ってきた。本日は感激をもって、司会役を務めさせていただく」と語った。

主催者側の挨拶としてまず内田会長が「大正、昭和初期から多くの先輩が活躍してきた。そのうち代表的人物と言える遠藤氏が八十九歳となり卒寿を迎えることを機に、諸先輩の功労に感謝したい」と述べた。また山田会長は「遠藤氏は日本のAM業界の開拓者であり、最大の功労者のひとりだ。遠藤氏とともに今日の業界の基礎を創り上げた先駆者たちに、改めて感謝したい」と語った。

来ひんとして出席した通産省産業政策局サービス産業室の北畑隆生室長は「今後レジャー産業の成長が予想されるが、その中でもとくにAM産業が大きく伸びるものと期待している。輸出面を見ても現在、AM業界はソフト産業の〝リーディング・インダストリー〟と言える」と挨拶した。

建設省住宅局建築指導課の宇野博之専門官は、「遊園施設業界と建設省は三十四年以来の付き合いで、四十八年の昇降機安全センター設立には、遠藤氏に大変お世話になったと聞いている」と述べた。また松屋浅草支店の山形泰雄支店長は、遠藤氏が開設した当時の松屋〝スポーツランド〟の状況を、同社の記録から紹介し「浅草支店のメインテーマは〝スポーツランド〟だったと言える」と語った。

写真上は遠藤氏への感謝状贈呈、下は遠藤氏を囲んでの座談会の光景

JAPEA・山田会長

SC遊園・内田会長

建設省・宇野専門官

通産省・北畑室長

松屋浅草・山形支店長

AOU・駒井副会長

浅草松屋に初のロケ

この後、遠藤氏に感謝状と同氏の胸像が贈られ、同氏の孫の依田あや子ちゃんが花束を贈呈した。

遠藤氏はお礼を述べるとともに過去を振り返って「大正十三年に菓子の自動販売機を作ってヒットさせ、昭和四年に（日本初とされている）硬貨作動式乗物機〝自動木馬〟を作ったことが、娯楽機分野に入るきっかけとなった。六年、松屋屋上に日本初の〝スポーツランド〟を開設。以後大戦になるまで拡大していったが、競合者はいなかった。戦後多くの人がAM業を手がけ発展してきたが、今日の発展は昔のことを思うと夢のようだ」と語った。

続いてJOUの真鍋理事長の音頭による万歳三唱、主催者から㈳青少年育成国民会議と日本ユニセフ協会への寄付金の付託、先駆者（物故者）への黙とうを行なった後、関西娯楽㈱の土井照子氏と㈱ナムコの中村雅哉氏から、それぞれ思い出話が披露された。

土井氏は、同氏の父親で先駆者の一人である万蔵氏について回想し「父は仕事の虫と言われ厳しい人だった。私が今日あるのも父の厳しさのおかげ」とし、また遠藤氏との関わりについて「八年に遠藤氏の世話により浅草仲見世で営業したことがあり、感謝している」と述べた。

中村氏は父親（柳太郎氏）が空気銃器具を取り扱っていた当時の子ども時代に、「父の仕事を手伝い、遠藤氏宅へ修理した空気銃を自転車で届けたことを覚えている」と語り、「遠藤氏が種をまいた仕事を受け継ぎ、AM産業発展に努めてきたことを自負している」と語った。

この後、遠藤氏を囲んで山田元氏（二十年当時の松屋浅草店長）、山田俊夫氏（トーゴ、JAPEA副会長）、内田会長の四氏により、〝スポーツランド〟にまつわるエピソードなどが語られた。

その中で山田元氏は「当時、浅草は大人の遊び場として賑わっていたが、松屋は子どもを集めることにより客を増やそうと考え、そこで遠藤氏と相談して屋上に遊園地を設けることになった」と、興味深い当時の経過について語った。

ナムコ・中村社長

関西娯楽・土井社長

サクラ娯楽・若田部社長

トーゴ・山田会長

タイガー娯楽・早見社長

大阪娯楽機・雅楽社長

娯楽産業発展に尽力

祝宴では、若田部元幸氏（サクラ娯楽）、早見儀見氏（タイガー娯楽）、雅楽淳氏（大阪娯楽機製作所）、山田俊夫氏がそれぞれ思い出を語り、アトラクションも交えて終始なごやかに進められ、この催しは意義深いものとなった。

遠藤氏は明治三十二年一月、遠藤嘉十郎氏の四男として岐阜県で生まれた。中学の時に仕事を求めて京都へ。京都の絹工場で七年間働いた後、大阪、神戸でいくつかの職に就いた。大正八年から二年間を軍隊で過ごし、十年に結婚、衛生ゴム製品〝ハート美人〟を含む医療雑貨店を開業した。十二年、ゼンマイ仕掛けによる衛生ゴム製品の自販機を完成させた。翌年、看板を兼ねた菓子の自販機を開発、製造。

当時、宝塚新温泉（現在の宝塚ファミリーランド）に設置されていた硬貨作動式でないドイツ製乗物機を、昭和四年に日本初の硬貨作動式乗物機として完成、同温泉に納入。六年、各種の硬貨作動式AM機を初めて松屋屋上に集めて運営。これが日本でのロケ運営の始まりとなった。以後、ロケを増やし、大型機械も手がけて充実させていく。

一方で遠藤氏は、遊戯機にかかる物品税の撤廃を求めて個人で行動を起こし、三十三年から各業者に働きかけて本格的に撤廃運動を開始し、三十七年に撤廃が実現。業界の事実上のリーダーとしての活躍を続け、四十八年には建設大臣表彰、五十二年には勲五等双光旭日章の叙勲を受けている。

特許・実用新案 出願公告・公開（6月16日～30日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告/公開の日付、発明/考案の名称、出願人、公告/公開番号、出願番号の順に掲載。なお㊡は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公告

六月十六日＝「遊戯装置」、トミー工業㈱（東京）、63－30032、55－73633。「表示管スクリーンを用いるゲーム装置」、アルペックス・コンピューター社（米国）、63－30033、51－26612。

六月二十二日＝「遊技機」、里見治（東京）、63－31232、55－27117。

六月三十日＝「コインゲーム機の順次停止装置」、㈱ソフィア（群馬）、63－32469、55－100463。「回転式遊技機」、㈱大一商会（愛知）、63－32470、55－122205。「食い付き競争玩具」、㈱バンダイ（東京）、63－32471、56－92650。「表示シンボル巻取り装置」、アタリ社（米国）、63－32472、55－3027。

実用新案出願公告

六月二十四日＝「テーブル型テレビゲーム機の天板装置」、㈱ユニバーサル（栃木）、63－23115、56－86785。

特許出願公開

六月二十二日＝「遊戯用軌道走行乗物装置の軌道構造」、㈱トーゴ（東京）、63－150089、61－296802。

実用新案出願公開

六月十七日＝「ゲーム器」、㈲あっぷる（千葉）、63－93981㊡、61－188012。同、63－93982㊡、61－188013。同、63－93983㊡、61－188014。「ゲーム器具」、佐々木公夫（秋田）、63－93984、61－189378。「家族ゲーム用コンピュータの連射付加装置」、星電気製造㈱（大阪）、63－93998、61－188251。

六月二十九日＝「観覧車駆動装置」、泉陽機工㈱（大阪）、63－100088、61－195307。

地道にモリタ20周年

森田氏の幅広い交友関係示す盛大な祝賀会に

㈱モリタ（本社東京、相馬達盛社長）の創立二十周年記念祝賀会が六月一日、東京・紀尾井町のホテルニューオータニで約百三十名の出席のもと開かれ、森田寛正会長の交友関係の広さを改めて示した。

同社は四十三年六月一日に森田氏によって設立されたAM機オペレーター会社で、ゲーム場など専業店に対するリースを専門にしており、喫茶店などには設置せず、またメダルゲームを行なわない──などの特徴を持っている。現在は森田会長と相馬社長の態勢で進めており、森田会長は自分の森田事務所を、相馬社長はモリタをそれぞれ担当する形となっている。

モリタ創立20周年の会場にて。下の写真は森田寛正会長と昌子夫人

祝賀会ではAM業界と関連業種の主な代表が出席し、俳優の佐原健二が司会となって進められた。

森田会長は、「戦前、戦後の右翼浪人だった私の父は金銭、商売にまったく無縁の人だったので、私が商売に入ることは毎日が勉強だった。明治天皇の歌にあるように、正しい道を行けば他人に遅れても必ず成功する、と思う。お得意様を大切にし、約束したことは必ず守ることと心得て、二十年間努力した。未熟な会社だが、また明日から一所懸命やっていく」と語り、感謝した。

来ひん挨拶では、㈱タイトーの中西昭雄相談役が、「森田氏とは創業以来の付き合いだが、かれは初めての出会いを大切にする人だ。経営面での先導力、決断力に目を見張るものがある。オペレーターの団結を絶えず訴えており、実行に移してきたのは大きな功績」と述べ、JOUの真鍋勝紀理事長（㈱シグマ社長）は、「いろいろな局面で共に活動し、助けていただいた。業界は二十年間にすっかり変ったが、いい方向に変化したと思う。今後も業界のため活躍してほしい」と述べた。また日本SC遊園（NSA）の内田博会長（㈱友栄社長）は、「JOU創立前後からの付き合いだが、森田氏は少数精鋭による小規模経営論、真鍋氏は事業の積極的展開論との主張だった。森田氏には多くの同業者が相談してきている。その人生観などにはややドグマ的なところがあるが、確固たる信念には敬服する。地道に成長してほしい」と述べた。

また衆院議員の塩谷一夫氏（自民、静岡三）は、「森田氏のお父さんには世話になった。人の幸せと国を思うことに全力を注いだ。森田氏にはそういうお父さんの果たしえなかったことを夢に思っているのではないか」と述べた。

これらの祝辞の後、ケイ・アミューズメントリース㈱の鈴木喜八社長による乾杯の音頭で開宴となった。途中、演歌歌手の君夕子が出演、またシグマ商事㈱小野寺部長の司会によるビンゴ大会なども行なわれた。モリタの相馬社長による閉会挨拶まで、祝賀会は華やかに進められた。

塩谷一夫・衆院議員　タイトー・中西相談役　SC遊園・内田会長

モリタ・相馬社長　JOU・真鍋理事長

27ロケーション

本紙「ベストヒットゲームズ25」

国内外で高い評価を得ている本紙「ベストヒットゲームズ25」の調査協力店は、現在二十七店となっている。その店名と運営者は次のとおり（順不同）。

新宿スポーツランドI（東京）、ハイテクセガ渋谷（同）、西郷会館（同）、スペースシップ（同）、セガ・ニュー光（大阪）＝セガ社。ルナパーク（東京）、ウィルトーク池袋（同）、ジョイランド河原町（京都）、タイトースペシャル（大阪）＝㈱タイトー。プレイシティキャロット新宿店（東京）、プレイシティキャロット新橋店（同）、プラボーエイビス（大阪）＝㈱ナムコ。プルプル（札幌）＝須貝興行㈱。ラスベガス（大宮）＝㈱東京マルサン。ワールドゲームミヤコ（東京）＝㈱東京キャビオート。ファンシティ水道橋店（同）＝テクモ㈱。プレイマックス（同）＝TDS。トッポジージョ（名古屋）＝㈱水野商会。ビデオイン・マツヤ（京都）＝㈱岡田商会。プレイランドOS北店（大阪）＝関西カクタス㈱。百又ゲームコーナー（同）＝㈱百又。ボウルタカハシ（同）＝㈱大阪サービスゲームス。アメニティパーク・リノ戎橋店（同）＝㈱アポロ。玉造ゲームセンター（同）＝㈲峯興業。キャンディ東花園店（同）＝SNK。アクティ24（同）＝㈱カプコン。ビデオイン・キャッスル（小倉）＝太平㈲。

JAMMA・健娯委が 麻雀もので注意

卑わいな絵柄は業界にマイナス

日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）は六月二十八日、健全娯楽推進委員会（岡田和生委員長）名で、卑わいな絵柄の出てくるTVゲーム機の取扱いについて、製造、販売、設置営業などしないよう求める文書を全会員に配付した。またこれに伴い、JAMMAは全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会（AOU）に、協力を求める「お願い」文を出している。

TV麻雀ゲーム機（基板）の多くは、遊技で勝った場合に女性が脱衣するシーンなどを入れているが、これは今春とくにいかがわしいと思われるシーンを入れた基板が出回ったことに端を発している。しかしパソコンソフトではこうしたシーンばかりを入れたTVゲームも多く市販されており、問題としていくには困難が伴っている。

JAMMAの健娯委では、四月十九日の会合で「猥せつであり注意するよう文書を出す」ことになり、五月十三日の会合で文案を検討、さらに弁護士らの意見を聞いた上で、六月二十四日の理事会で了承され、配布した。問題は個々のTV麻雀ゲームにとどまらないと思われているが、とりあえずJAMMAとしてこの種の問題に関しての立場を示したことになる。

会員に配布した文書の内容は次のとおり。

猥褻と受けとられるマージャンゲーム機の取扱いについて

最近、アウトサイダーの製造に係わる猥褻と受けとられるマージャンゲーム機が市場に氾濫していまして関係者を憂慮させています。

このままの状態を放置することは、社会から指弾を受けアミューズメント産業界全体の社会的地位の低下をまねくことは、必至であります。

かねてから、当協会としましては業界の健全な発展を促進させるため公序良俗に反する遊戯機の生産販売を自主規制いたしていますが、現在市場に流れている猥褻と受けとられるマージャンゲーム機は、マージャンゲームの成果として女子に他人の手がからみ性行為を連想させるような行為を演出するものであります。

当協会会員にあっては、絶対にかかる遊戯機の製造・販売並びにこれに使用をすること、及びこれとのかかわりを持つことのないよう、特段のご注意をお願い申し上げます。

なお、当該機種にまぎらわしい機種を製造・販売若しくは使用しようとする場合には、あらかじめ当委員会へご相談下さい。

また、猥褻なものの解釈の例として、『性行為に伴う動きは、映像はもとより音声でも表現しない。又、カラミの相手がいなく、一人での動きも同等とみなす。』も、そのひとつの例として考えていますので、ご参考に供します。

以上

禅が独占販売権

米コリンズ社特殊効果

欧米のメーカーと積極提携

㈱禅（本社名古屋、松川浩之社長）ではこのほど、米国のコリンズ・エンタテイメント・コンセプト社（オハイオ州デイトン、テリー・コリンズ社長）と契約、コリンズ社の特殊効果装置などの極東地区での独占的販売権を得たことを明らかにした。

コリンズ社の特殊効果装置はAM施設向けに開発されたもので、一例として透明なガラス玉の中を放電線が走りながら輝くという「イナズマ」がある。禅ではこのほど「イナズマ」を池袋サンシャインにある後楽園ロコモティヴのロケーションに納入、各地に広めつつあるとのこと。日本にはない、こうしたAM特殊効果など新しい分野を開拓する意向だ。

禅は、日邦産業㈱アミューズメント事業部を退職した松川浩之氏が今年二月に自ら設立した新会社。すでに英国のセバーン・ラム社と提携、同社と密接な関係にあるイタリアのドット社製品「ロードトレイン」などの製品の極東地区での独占的販売権を得ており、同様にキャンバス・カバーズ・インターナショナル社、ウェバー・エンジニアリング社などの製品についても独占的販売権を得ている。

自販機工業会 倉橋会長選任

自動販売機メーカーの団体、日本自動販売機工業会（事務局東京、青木節夫会長）では五月二十五日に定時総会を開催し、任期満了に伴う役員改選を行なった結果、新会長に倉橋明次氏（三洋電機㈱副社長）を選任した。副会長には荒金栄一氏（㈱小原製作所・社長）と牛久保昭氏（サンデン㈱社長）の両氏を選任している。任期は会長、副会長とも二年間で、今回は倉橋副会長が会長に昇格したもの。

将来を考える講演会

愛知県ゲーム機OP協総会に伴い討論、懇親会

愛知県ゲーム機オペレーター協会（事務局名古屋市、加藤駿介会長、会員七十一社）では六月十六日、名古屋市の名古屋国際ホテルで第四回総会を開き、あわせて今後のアミューズメント産業について、AM業界内から講師を招いての講演会とパネルディスカッション、そして参加メーカー、ディストリビューターの協賛による新製品展示会、懇親会を開催し、有意義なものとなった。

総会には委任状二十六社を含む五十六社が出席。冒頭、加藤会長が総会議案について簡単に説明した後、「新風営法施行後三年余り経過し、当業界もいろいろな意味で落ち着いてきた。しかし肝心の売上げのほうも落ち着いてしまった感じがあり、最近もうかったという声があまり聞かれない。そこで今後オペレーターとしてどう進めていけばよいかを考えていこうという趣旨から、今回講演会を行なうことにした」と語った。

議案審議は三浦保夫副会長が議長となって進められ、事業年度の移り変わりに伴う六十二年度収支決算案、六十三年度予算案について、松本昭夫理事から説明があり、いずれも挙手により賛成多数で原案どおり承認された。なお事業活動については、その都度会員に諮られ、報告される。

梅村富久理事（㈱水野商会）から辞任届が出されており、これを了承。後任理事として推薦により位田宗一氏（中央産業㈱）を選任した。

役員の選出方法に関する定款の一部変更が承認された。変更内容は、役員選出は立候補制となっているが、立候補者がいない場合は「選考（推薦）委員会を組織し、その推薦者を総会の承認を受けて選出する」という文章を追加したもの。

日南氏の講演

総会終了後の講演会は木村雅三副会長が司会となって進め、「二十一世紀のアミューズメント産業」と題して、日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）の日南香専務が約一時間講演した後、「二十一世紀に向けてのわが社の考え方」として、㈱セガ・エンタープライゼスの小形武徳部長、㈱タイトーの大植正道専務、㈱ナムコの真鍋正専務からそれぞれ十分間ずつ説明があった。この後、以上四氏にタイトーの鈴木実部長が加わり、パネルディスカッションが行なわれた。

JAMMAの日南専務は「社会はすべて秩序、ルールによって保たれているが、その源泉は遊びにある」ということから話を進め、「遊びを提供しているわれわれは、もっとプライドを持つべきだ」とした上で、先哲が説いた遊びの分類やカテゴリーなどを、AM機に当てはめ、身近な例を挙げながらわかりやすく説明し熱弁をふるった。さらに現在大企業が計画中の大規模レジャー施設の内容についても言及し、同氏は「大企業と言えども、ノウハウの要る難しい遊びの産業に参入しても、そう簡単には運ばないだろう」と語った。

また同氏は「AM産業は新しい文化を創る使命がある。しかしその一番の障害となっているのが新風営法である。〝新風営法はゲーム場を育てるもの〟という見解もあるが、現実はそうではない。私どもは同法成立に絶対反対を貫いたが、業界内部で足並みが揃わず涙をのんだ」とし、「今後法改正も求めていくが、当面、ゲーム場を良い意味での〝たまり場〟になるよう考えることが、業界の将来を隆々たるものにする」と締めくくった。

演出、暇つぶし、精神性と大手3社が各様の見通し

セガ社の小形部長は、現在の経済状況から話を始め「これからは技術革新による大型高級化志向になり、レジャー化時代を迎える。当業界も質量、運営面で大きく様変わりを余儀なくされる」とし、セガ社では〝複合立体的な効果で演出される新ロケの構築〟をめざしており、そのひとつとして夢工場で話題となった〝スーパーゲームZ〟の量産化を検討。同機設置第一号店を浜松市に七月二十三日オープン予定（本紙第332号参照）で、八月には二号店を長浜楽市に設け、現在三号店まで予定しており、十月以降本格的に取り組み、月に二、三店のペースで「すべて地元業者と共同で展開していく方針」と語り、「もはや機械だけで商売できる時代は終わり、今後はいかに演出していくか、運営マニュアルをきちんと作るかなどの面が重要になる」と強調した。

タイトーの大植専務は、同社が今年、創立三十五周年を迎えるのを機に、二〇〇〇年にターゲットを絞った長期ビジョンを現在模索中だとし、その一端を紹介した。同氏は「近い将来コンピューター化が社会の大きなウェートを占める一方で、女性と高齢者の就労が増大してくるため、余暇時間が増える。そこで時間を使うのが上手な女性と子どもを対象にした営業が伸び、女性を対象にするとそこに高齢者も加わってくる。男は家庭内で妻子に主導権を握られている場合が多いので、主な対象にはできない」と述べ、「今後、暇をつぶすのに大変苦労する時代が来る。そこでAM産業をあえて〝暇つぶし産業〟と呼びたい。これがタイトーのスタンス」とし、近いうちにその具体的な進め方を明らかにしたいと結んだ。

ナムコの真鍋専務は、「二十一世紀は精神性の時代」とするアンドレ・マルローの提唱を中心に話を進め、「心に重点を置いたサービスを提供しよう、というのがナムコの考え方の基本」とした。またレジャーは「物でなく遊びを売るが、立派な産業」であることを、米国オーランドがディズニーワールドによって人口が増大した例を引いて説明。ゲームについては、「社会問題となるほどに青少年に歓迎されたのは、先端技術を駆使して遊びを表現してきたからだ。今後もハイビジョン、液晶の活用など、まだまだ採り上げるべき素材は無尽にあるので、それらを大胆に駆使していくことで、社会の期待に応えていきたい」と語った。

この後のパネルディスカッションは、出席会員からの質問に答える形で進められた。その中でタイトーの鈴木部長は、「欧米諸国のゲーム場では新製品は全体の二〇%くらいだが古い機械でも古さを感じさせないようなレイアウトをしている。新しいものだけを追いかけるのでなく、古いものも生かしていく方向も考えていく必要がある」と述べた。このほか「老人も楽しめる機械が必要」、「AMビジネスを一般にわかりやすく説明することが大事」、「時代に合った機械の提供とその態勢づくりが肝要」との意見もあった。

懇親会では加藤会長が挨拶した後、来ひんとして県警本部防犯部保安課の広瀬松夫課長が「ゲーム機オペレーターを含むレジャー業界は今後、余暇の増大からさらに発展し、社会での重要性も増してくるが、その責任も大きくなっていく。親が安心して子どもを行かせることができるゲーム場にすることを望む。そして営業時間と年少者立入り制限を厳守し、青少年の健全育成に協力してほしい」と語った。次にAOUの梅原靖三会長が、「連合会の推進にさらに協力を」と述べ、乾杯の音頭をとった。

なお同懇親会場では新製品展示会も行なわれ、プライズマシン、ダーツなど、計十三機種が展示された。

JAMMA・日南専務　セガ社・小形部長　タイトー・大植専務　ナムコ・真鍋専務

タイトー・鈴木部長　愛知OP協・加藤会長　愛知県警・広瀬保安課長　AOU・梅原会長

写真上は愛知OP協・総会のようす。下は総会後の講演会のもよう

広島AMOP協第3回総合

優良4店を表彰

総合的に評価、今回が初めて

平本　将人会長

広島県アミューズメントオペレーター協会（事務局広島市、平本将人会長、会員二十五社）では五月二十四日、広島市の広島県民センターで第三回通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案、事業報告および計画案を承認、また同協会独自に選んだ「優良店」を表彰した。

同総会には委任六社を含む十七社が出席。冒頭平本会長が挨拶に立ち、「最近とくにレジャー関係に参入してくる異業種が多くなってきており、AM業界は大きな転換期を迎えている。このような状況下でわれわれはどう生き残っていくかが問題。長年の実績とノウハウを生かしながら、業界の地位を一段と固めていくことが先決だ。そのためにも新年度はとくに協会活動を活発に進めていきたい」と語った。

六十二年度事業報告案、および収支予算案、六十三年度事業計画案ならびに予算案は、いずれも原案どおり承認された。そのうち事業計画については次のとおり。①健全営業の推進、②青少年健全育成、③地域の防犯活動への積極的協力、④暴力追放——の四項目をスローガンに掲げ、関係団体への積極的参加による業界の地位向上と発展をめざすとともに、県内でとくに賭博業者が多いとされる福山地区の未加入業者に、加入を呼びかけていくことも、活動のひとつに採り上げられている。

同協会では健全娯楽の意識をより高揚させることを趣旨として、今年一月の理事会で健全ロケを〝優良店〟として表彰することを決め、今回第一回の表彰が行なわれた。これは同協会のさまざまな対外的活動を企画検討する「PR委員会」（平本会長を委員長として理事数名で構成）が、実際に各ロケを視察して選考し、理事会の承認を得て年一回、総会の場で表彰を行なうもの。この選考は店の明るさ、雰囲気、設置機械の内容や配置状況、従業員の教育、新風営法の遵守などの面から総合的に判断される。今回は「ハイテク広島」（セガ社）、「ウィルトーク鯉城」（タイトー）、「フジ広島店」（ナムコ）、「広島ブラックジャック」（ヒカリ・エンタープライゼス）の四店が選ばれ、平本会長から各店に表彰状と記念品が贈られた。

任期満了に伴う役員改選があったが、全役員が留任となった。なお副会長二名のうち一名は輪番制となっており、今回新副会長に延時義弘氏（タイトー）が就任した。

来ひんとして出席した県警防犯部防犯課の早志省吾課長から「遊技機賭博は暴力団の資金源になっている場合が多い。今後より徹底した取締まりを行なうので、協力してほしい。また青少年健全育成についても、一層の努力を願いたい」との挨拶があった。

岡山AMOP協、親睦の

ゴルフコンペも

8名が参加、美濃氏に優勝カップ

写真は岡山AMOP協第2回ゴルフコンペの参加者たち

岡山県アミューズメントマシン・オペレーター協会（事務局岡山市、松田次雄会長）では五月十日、倉敷カントリークラブで「第二回AMO親睦ゴルフコンペ」を開催した。その結果、美濃敏明氏（アミューズメント岡山）が優勝、松田会長（㈱エムエーエス）が準優勝となった。

同コンペは会員の親睦を目的としたもの。当日はあいにくの雨天だったが、松田会長ら八名が参加。ダブルペリア方式で競技を行なった。コンペ終了後は、近くの健康ランドで体を休めつつ、表彰式など行なった。

同協会は五十九年十二月に設立され、昨年十月には初の親睦旅行（三朝温泉）に行っている。

ナムコアメリカ社との役員兼任廃止

中島社長はアタリ社専念

アタリゲームズ社は独自に展開できる態勢に

中島　英行社長

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）ではこのほど、米国における子会社、関連会社に関してこれまでの経営方針を変更し、ナムコ・アメリカ社とアタリゲームズ社の役員兼任を廃止、アタリゲームズ社の独立性を確保することになったことを明らかにした。アタリゲームズ社の大株主にはワーナー・コミュニケーションズ社（WCI）、ナムコ・アメリカ社が並んでいるが、経営の独立性を確保することになり、アメリカ証券取引所（AMEX）への上場も近いと観測されている。

ナムコ・アメリカ社（本社カリフォルニア州サニーベイル）はナムコの一〇〇%子会社として、北米および欧州の市場開拓を目的に五十三年六月に設立された。米国市場でのライセンス業務など手がける一方、六十年二月にはアタリ・ゲームズ社の株式（半数未満の数十%と見られている）を取得、経営陣に中村会長らが就任して実質的経営権を持っていた。

六月十五日にアタリゲームズ社の株主総会が、十六日にナムコ・アメリカ社の株主総会がそれぞれ開かれ、今回の経営方針変更が決まった。

これに伴ないアタリゲームズ社では、中村雅哉取締役会長（ナムコ代表取締役社長）と川上国雄取締役（ナムコ常務取締役）が退任した。同社の役員は中島英行社長のほか日本人以外の取締役ら六名の計七名となった。

またナムコ・アメリカ社では、中島英行社長（アタリゲームズ社社長）と真鍋正取締役（ナムコ専務取締役）とデニス・ウッド取締役（アタリゲームズ社副社長）が退任、新たに浅田安彦社長（ナムコ開発一部長）と橋口隆二取締役（ナムコ取締役関連事業部長）が選任され、中村雅哉会長、川上国雄取締役は再任された。これにより同社の役員は計四名となった。

ナムコ・アメリカ社では、従来のアミューズメントからエンターテイメントへと幅広く展開すべく業務を活発化させる、としている。一方、アタリゲームズ社はナムコから経営が分離されたことにより、独自の展開を進めていくことになった。

神戸の催しにJAPEAの会員6社参加

五月三―五日、神戸総合運動公園（神戸市須磨区）で、恒例の「花のフェスタこうべ88」が開かれ、そのミニ遊園地「おもしろランド」をJAPEA（全日本遊園施設協会）会員が担当、今回は六社が五機種（前回八社九機種）設置営業した。

今回参加したのは次のとおり。小型乗物機とゲームコーナー＝加藤工業㈱と㈱トーゴ、輪投げ＝㈱リッツ・ファンタジィ、バッテリーカーコーナー＝日邦産業㈱と㈱JRE、ウッディー迷路＝㈱コスモランド。

例年このシーズンは天候に恵まれるが、今回は天候が悪く、さっぱりだった。しかし「花のフェスタ」主催者の神戸市などに対しては、今後の布石として十分効果があった（営業的にもまずまずだった）とされている。

ビリヤード世界大会

VNEAに日本初参加

タイトー協賛で日本代表10名を米国リノに派遣

米国バレー社（本社ミシガン州ベイシティ、チャールズ・ミルハム社長）は硬貨作動式ビリヤードテーブルのメーカーとして知られているが、同社による「第九回バレー・ナショナル・エイトボール・アソシエーション（VNEA）」が五月二十五日から四日間、ネバダ州リノのバリー・グランドホテルで開かれ、これに㈱タイトー（東社東京、長谷川桂祐社長）の営業本部営業企画室ビリヤード担当、篠崎茂美課長を団長とする日本チームが初めて参加、国際親善などの目的を果した。

日本チームは三月二十日に東京・新宿のヒルトンインターナショナルで開かれた「P&Pポケットビリヤード88全日本ナインボール選手権大会」（報知新聞社主催、タイトー協賛＝本紙第331号で既報）で勝ち抜いた男女各五名を中心とする一行。日本大会での上位入賞者が米国VNEAに派遣されることになっていたのを、藤原氏が団長となって関係者とともにリノまで行ったもの。

日本チームは、マーク大和氏ら男性五名、原博美さんら女性五名。迎える北米勢は、米国、カナダ、バハマ諸島など千七百人。VNEAのルールは一チーム五名、チーム同士の総当たり戦で進めるというもので、日本勢二チーム、北米勢三百四十チームの計三百四十二チームが、一ゲーム平均二時間を費して三日間にわたって対戦を続けた。

競技の場所はバリーグランドホテルのイベント会場、全部で約百台のビリヤード台が使用された。大会ルールは、米国で圧倒的な七フィート台を使ってのエイトボールだが、日本では九フィート台使用のナインボールが主流であり、こうした習慣の違いが日本チームには大きなハンディとなったもようだ。

二千人の見物客から来るプレッシャー、そして時差から来る疲労もあり、初日の日本勢の成績（勝敗数）は男性で一〇一対一六三、女性で一二一対一七四で惜しくも敗退した。しかし、日本チームが初めてVNEAに参加したことが伝わるや、地元テレビ局などが興味深く選手の動きを追った。

二日目は男性で一二四対一五三、女性で九六対七〇と完敗。以後、勝ち抜いてきているチーム同士の対戦を見学、本場のテクニックを楽しんだ。これには日本から同行したアマチュア四つ玉のチャンピオン、I&Sの今村ディレクターが解説するなど充実した。

結局、米国チーム（インディアナ州）が優勝、四日間にわたる大会は幕を閉じた。二十九日の夜はホテルの大宴会場での夕食会となり、日本勢は最前列に置かれ、優勝チームよりも歓待された。

このパーティーでバレー社のミルハム社長が日本勢を紹介すると、千五百名近い招待客から大きな拍手が湧き、日本チームは感激を新たにしたとのこと。

タイトーの篠崎氏によると、大会ルールに沿ってもっと上手に仕上げていけば入賞の可能性もあるとのことで、今後は来年のVNEAをめざし、さらに多数のチームを参加させたい、と強い意欲を見せている。

VNEAに初参加した10名の日本選手と一行（中央がタイトーの篠崎茂美氏）

電子ダーツ世界大会（シカゴ）に

日本選手初参加

セガ社、ダーツ協会員ら派遣

米国アラクニッド社（本社イリノイ州ロックフォード、ポール・ビオール社長）のエレクトロダーツ機「イングリッシュ・マークダーツ」を使ったダーツ競技世界大会が五月二十七日から四日間、シカゴ郊外のラマダ・オヘアホテルで開かれ、日本からは㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）がスペースダーツ協会（事務局東京、相沢俊二理事長）所属の選手らを派遣し、この国際色豊かな催しを盛り上げた。

この催しの正式名称は「ブルシューターⅢ・ワールドチャレンジ・オブ・チャンピオンズ」で、「イングリッシュ・マークダーツ」（EMD）を使った世界大会。九ヵ月に及ぶ米国地方大会（十ヵ所、各五千ドルの賞金）と各国での大会を踏まえて進出した、十三ヵ国、三千三百人の参加選手によって、八種目に関して世界チャンピオンを競うというもの。賞金額は三万五千ドルに及ぶ。今回は参加選手、種目数、賞金額いずれも従来（これまで二回実施ずみ）より大規模となった。

米国以外からの参加は日本、西独、オーストラリア、フランス、カナダなど。日本からはセガ社営業企画部の土屋晶弘氏を団長に、スペースダーツ協会の相沢理事長、上村雅憲氏、品川千鶴子さん、真利子さん、美穂さんの計五名。強豪を擁するオーストラリアからは、世界的選手であるラッセル・スチュアート氏ら八名が参加して注目された。

「ブルシューター-Ⅲ」で、上の写真は競技中の真利子、美穂さん。下の写真は（左から）相沢氏、タミーさん、セガ社の土屋氏

競技はラマダ・オヘアホテル内の催し会場など三ヵ所、約三千平方㍍のフロアーを舞台に、百三十台のダーツ機（EMD）を使って行なわれた。これはダーツ大会としては空前の規模であり、次回は会場をオヘア・エキスポセンター（今回の二倍の広さ）を予定するに至っている。

二十七日の夕方から競技を開始。まずオーストラリア、日本、米国（アラクニッド社チーム）の三ヵ国による「パシフィックカップ」、米国、フランス、西独の三ヵ国に

【7めん5だんに続く】

韓国に大規模遊園地

ソウルランドに日本から各種遊園施設を納入

韓国のソウル市郊外に韓国最大級の遊園地「ソウルランド」（韓徳開発㈱経営）が五月十日営業オープンした。同遊園地には日本から泉陽興業㈱（本社大阪、山田三郎社長）が遊園施設を数機種納め、また韓国コリアワンダー社（本社ソウル市車英吉社長）が、朝日エンジニアリング㈱（本社大阪府泉南郡、佐原十郎社長）と共同開発した遊園施設四機種が設置されている。

ソウルランドはソウル市の南にある大規模公園「ソウル・グランドパーク」内に設けられ、約八十万平方㍍の敷地が五つのテーマゾーンに分かれたテーマパークとなっており、年間入場者数を三百五十万人と見込んでいる。なおグランドパークには東洋最大級の規模とされる動物園と植物園のほか、民俗館、大きな人造湖などがある。

泉陽興業が納入した遊園施設は次のとおり。①全長百九十㍍、定員二十四人の「ダブルループコースター」、②定員四十人の回転式「スーパーレコンバット」、③「ロックンロール」、④ペダル走行式「UFOサイクル」、⑤レール走行式「ミニトレイン」、⑥コース全長が五百四十㍍の「急流すべり」（三精輸送機製）、⑦定員四十人の「モンスター」、⑧定員四十人の「フライングカーペット」（以上二機種はイタリア製）、⑨「スーパースイング」――など。

コリアワンダー社と朝日エンジニアリングの共同製作機は、次の四機種。㋑ピエロの顔をデザインした車両（定員二十四人）がカーブ中心の全長四百㍍コースを走る「キディーコースター」、㋺大木の周りをゾウの乗り物六台（定員十二人）が上下動しながら回転する「スカイエレファント」、㋩二十四頭の白馬が回転する「メリーゴーランド」、㊁パラソル付きの二人用のイス六つが百㍍の高さまで上昇する「パラタワー」。

このほか欧米のメーカーにより、ダークライド、バッテリーカー、大型アスレチック遊具、また韓国製の水上バンパーボートなども設置されている。ゲーム関係では、韓国ソウルコイン社（本社ソウル市、李祚伊社長）が欧米製の大型アーケードゲーム機（数人で馬または車を競争させるものやボール投げなど）数台を設置している。同ランドは数年後には、機械も含めてソウル市へ寄贈されることになっている。

五月十日の一般オープンに先立ち、五月一日に遊園施設メーカーや関係者を集めてプレオープンがあり、同ランド内が披露された。これに日本のAM機業者らも招かれた。**上の写真**は当日園内でのスナップで、（写真左から）韓国コリアワンダー社の車社長、韓国遊園施設協会の機関誌「遊園産業」編集長の金萬龍氏、韓国ソウルコイン社の李社長、金永浩専務、朝日エンジニアリングの藤原忠常務、富士リースの山本英二社長。

なお韓国では同ランドに続いて、ソウル市郊外に全天候型の遊園地やSCなどを含めた大規模なレジャー施設「ロッテワールド」が、八月オープンをめざし、現在建設が進められている。

ソウルランド開園日（5月1日）にて業界関係者ら（上）、同園案内図

【6めん下からの続き】

よる「ヨーロピアンカップ」の二つの国際親善試合が行なわれた。その結果、「パシフィックカップ」ではオーストラリアチームが、「ヨーロピアンカップ」では米国（ブルシューター・オールスター）チームがそれぞれ優勝した。

公式戦は二十八日、アラクニッド社のビオール社長による開会宣言によりスタートした。日本チームは初めての参加にもかかわらず六種目に挑戦したが、一回戦で敗れた。敗者復活戦で相沢理事長が、プロシングル、シングル、クリケットの各種目で二回戦まで進めたのが最高だが、日本のレベルからするとこれでも好成績とされるほど競技は厳しい。

オーストラリアチームは六種目に挑戦し、うち四種目で優勝するという好調さだった。なおプロシングルでは米国のパブ・ハニーカット氏が、また女性シングルでは米国のテレサ・ネロマさんがそれぞれ優勝、トロフィーなど受けとった。

日本チームは大会終了後の三十一日、各国の代表チームとともに、アラクニッド社ビオール社長宅で開かれたパーティーに招かれた。ここでまた各国対抗の親善競技が行なわれ、日本チーム（土屋氏ら）が四回のうち三回勝つという意外な結果となった。ビオール氏は「日本でこの奥行の深いゲームが次第に普及していくことによって、さらに国際親善に役立つことを望んでいる」と語っている。

スペースダーツ協会では今回の渡米は、ダーツ競技の進めかたなど大変参考になる有意義なものだったとし、今後日本国内でのダーツ・イベントにさらに力を入れ、来年の世界大会には多くの優秀な選手を派遣したいとしている。

米国アロー社の

新型コースター

八木山ベニーランドでオープン

八木山ベニーランド（仙台市、㈱エイトリー経営）で今春オープンしたコースター「八木山サイクロン」の完成度の高さが話題となっている。これは米国アロー・ダイナミックス社（本社ユタ州クリアフィールド、ロナルド・ツーマー社長）がそのノウハウを注ぎ込んだもので、同社の宙返りコースター「コークスクリュー」よりも人気が高い、という評判である。

同遊園地には「コークスクリュー」、「ジェットコースター」があるが、アロー社製品の実績が評価されて、ミゼッティ工業㈱（本社東京、橋本敬造社長）を通じて「八木山サイクロン」が導入され、三月二十日に営業運転開始となったもの。最高部の高さ二十五㍍、全長六百㍍と、さほど大きくもないが、コースの設計を含め細部にわたりアロー社のノウハウが全面的に活かされており、「その違いは実際に乗ってみないと分からないだろう」（橋本社長）と言われている。

「八木山サイクロン」は二十年代の米国コニーランドの「サイクロン」をモデルにしたもので、コースターファンにとっても意義深いものになっている。

オリエンタルランド

新社長に森専務

高橋社長は代表権ある会長に

オリエンタルランド・森社長

東京ディズニーランド（TDL）を経営する㈱オリエンタルランド（本社千葉県浦安市、高橋政知社長）は六月十日、高橋氏が代表権のある会長に就任し、森光明専務が社長に昇格するとの内定を明らかにした。

この役員異動は六月二十八日の定時株主総会および取締役会で正式に決まる。高橋社長は七十四歳と高齢であり、TDLが軌道に乗っていることから、社長就任十年を機会に後進に道を譲ることになったもの。ただ第二ディズニーランドなどの開発課題が残っているため、引き続き代表取締役にとどまることになった。

森専務は大正十二年生まれ、昭和二十一年に京大経済を卒業、二十二年に日本興業銀行に入行、四十八年に同仙台支店長、五十年に常和興産㈱の常務、五十四年に同専務を経て、五十五年四月にオリエンタルランド専務に就任している。徳島県出身。

六月二十八日付の役員異動は次のとおり（カッコ内は旧職名）。

代表取締役会長＝高橋政知氏（同社長）、同社長＝森光明氏（専務取締役）。

取締役副社長＝中村久雄氏（専務取締役）、加藤康三氏（同）。取締役相談役＝首藤浩氏（取締役会長）。

ナムコ、定時株主総会で

新任取締役4名

山田氏は取締役から監査役に

大塚　毅氏

橘　正裕氏

浅田安彦氏

西山　勝氏

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）では六月二十九日の定時株主総会で新任役員（取締役四名と監査役一名）を正式に選任した。うち山田茂氏は取締役監査室長を退任するとともに、常勤監査役に就任している。

新任取締役の略歴は次のとおり。

橘正裕氏は昭和二十六年生まれ、五十三年四月に入社、六十一年七月に営業部長、今年六月から営業担当代理兼営業部長、大塚毅氏は十九年生まれ。五十三年に㈱セブンイレブン・ジャパンに入社し、六十年に同社資本証券部総括マネージャー、六十一年十一月にナムコ入社、六十二年十月から経理部長。西山勝氏は十四年生まれ、五十二年三月に入社、六十一年四月から人事部長。浅田安彦氏は二十六年生まれ、五十年七月に入社、六十二年八月から開発一部長。

監査役の山田茂氏は十一年生まれ、三十七年入社、四十四年に経理課長、四十八年に取締役経理課長、五十七年に同監査室長となり、このほど取締役を退任、常勤監査役となった。

論潮

娯利税の意味

「自民税制改革大綱」（六月十四日）によると、地方税のうち「娯楽施設利用税」は、ゴルフ場利用税を残して廃止するとある。ゴルフ場利用税は現行一人一日千百円から八百円に下がるが、新型「消費税」の関係では重ねて課税される「併課」方式になる、という考えである。

現行税制では娯楽施設利用税は、料理飲食等消費税などと同様、明らかに間接税であり、かつ地方税に属する。娯楽施設利用税の課税原則は、法令で定める施設の利用に対し、利用料金を課税標準とするか一日いくらという定額にするか二通りあるが、その施設のある都道府県が利用者に課税するというもの（地方税法第七五条以下）。法令で定める施設とは、正確に言うと「舞踏場、ゴルフ場、ぱちんこ場及び射的場、まあじゃん場及びたまつき場、ボーリング場、前各号に掲げる施設に類する施設、前各号に掲げる施設以外の娯楽施設で道府県の条例で定めるもの」とされている。

これらに該当する施設には従来から風俗営業であるもの、過去に風俗営業でなくなったもの（玉突場）があるが、一般に「八号営業」は娯楽施設利用税の対象ではない、とされてきている。ただし例外的に関東地方に多いとされるやっかいなケースがある。それはフリッパー・ピンボールを設置営業している場合、「条例で定めるもの」として課税施設とされるからである。

ピンボールには、純粋なAM機としてのフリッパー、ギャンブル機としてのビンゴ・ピンボール、そして過去に例のある風営七号機としての「スキルディガ」などの（ペイアウト式）風営ピンボールがある。パチンコの例からいくと、たぶん風営七号のピンボールのため、外見上区別できないとの（よくある）理由でフリッパーも混同して組み入れられたのではないか。

こうして課税理由は必らず存在すると考えられるが、消費税はそうした「理由」すらあいまいにしてしまう。

サイトロンのレーベル開始

レコード、ビデオ両方で

ゲーム音楽、ゲームビデオの新しいレーベルとして発足したサイトロンのデビュー作として、六月二十一日、ゲーム音楽レコード（GSMシリーズ）とTVゲームビデオ（GSVシリーズ）がそれぞれ発売となった。

GSMシリーズ一作目は㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）のTVゲーム機から「ニンジャウォリアーズ」。同ゲームから六曲とアレンジ版二曲、それに「オペレーションウルフ」、「レインボーアイランド」（七曲）を加えている。LP二千二百円、CP二千五百円、CD二千八百円。発売元はサイトロン・レーベルの場合原則的に㈱ポニーキャニオン（本社東京、伊地知彬社長）。

二作目はセガ社「ギャラクシー・フォース」で七月二十一日発売予定。

ビデオテープのGSVシリーズ一作目は、コナミ工業㈱（本社神戸、菱川文博社長）のTVゲーム機から二本。「グラディウスII」は二十五分もの、三千五百円。「コナミ・シューティングベスト」は「グラディウス」と「沙羅曼蛇」と「グラディウスII」の三ゲームを一本にしたもので六十分、九千八百円。これらの発売元はコナミ工業。

二作目はタイトーのTVゲーム機から二本で、「ニンジャウォリアーズ」と「レインボーアイランド」を予定している。

なおGSVシリーズは十二月に発売された「アフターバーナー」を皮切りに、「SEGAスペシャル」、「SEGAスーパーゲーム」、「沙羅曼蛇」、「エージャックス」、「アールタイプ」、「ストリートファイター」、「魔界村」と、すでに八作発売されている。

LP版「ニンジャウォリアーズ」ジャケット

任天堂「ファミリーコンピュータ」 ここまで増えたゲームソフト

ファミコンソフト455種

ソフト名	発売日	メーカー名
ドンキーコング	58/7/15	任天堂㈱
ドンキーコングＪＲ．	7/15	〃
ポパイ	7/15	〃
麻雀	8/27	〃
五目ならべ	8/27	〃
マリオブラザーズ	9/9	〃
ポパイの英語遊び	11/22	〃
ベースボール	12/7	〃
ドンキーコングＪＲ．の算数遊び	12/12	〃
テニス	59/1/14	〃
ピンボール	2/2	〃
ワイルドガンマン	2/18	〃
ダックハント	4/21	〃
ゴルフ	5/1	〃
ホーガンズアレイ	6/12	〃
ドンキーコング３	7/4	〃
ナッツ＆ミルク	7/28	㈱ハドソン
ロードランナー※1	7/31	〃
ギャラクシアン	9/7	㈱ナムコ
デビルワールド	10/5	任天堂㈱
Ｆ１レース	11/2	〃
４人打ち麻雀※2	11/2	〃
パックマン	11/2	㈱ナムコ
ゼビウス	11/8	〃
アーバンチャンピオン	11/14	任天堂㈱
マッピー	11/14	㈱ナムコ
クルクルランド	11/22	任天堂㈱
エキサイトバイク	11/30	〃
バルーンファイト	60/1/22	〃
アイスクライマー	1/30	〃
エクセリオン	2/11	㈱ジャレコ
ギャラガ	2/15	㈱ナムコ
バンゲリングベイ※1	2/22	㈱ハドソン
フォーメーションゼット	4/4	㈱ジャレコ
サッカー	4/9	任天堂㈱
チャンピオンシップ ロードランナー※1	4/17	㈱ハドソン
スペースインベーダー	4/17	㈱タイトー
イー・アル・カンフー	4/22	コナミ工業㈱
けっきょく南極大冒険	4/22	〃
忍者くん	5/10	㈱ジャレコ
ちゃっくんぽっぷ	5/24	㈱タイトー
ディグダグ	6/4	㈱ナムコ
フラッピー	6/14	デービーソフト㈱
レッキングクルー	6/18	任天堂㈱
スパルタンＸ※3	6/21	〃
ハイパーオリンピック	6/21	コナミ工業㈱
スターフォース※4	6/25	㈱ハドソン
エレベーターアクション	6/28	㈱タイトー
フィールドコンバット	7/9	㈱ジャレコ
ロードファイター	7/11	コナミ工業㈱
ワープマン	7/12	㈱ナムコ
ドアドア	7/18	㈱エニックス
ジッピーレース	7/18	アイレム販売㈱
スーパーアラビアン	7/25	サン電子㈱
ブロックセット	7/26	任天堂㈱
フロントライン	8/1	㈱タイトー
ドルアーガの塔	8/6	㈱ナムコ
アストロロボ・ササ	8/9	㈱アスキー
本将棋 内藤九段将棋秘伝	8/10	㈱セタ
ジャイロセット	8/13	任天堂㈱
ゲイモス	8/28	㈱アスキー
10ヤードファイト	8/30	アイレム販売㈱
バトルシティー	9/9	㈱ナムコ
スーパーマリオブラザーズ	9/13	任天堂㈱
プーヤン※5	9/20	㈱ハドソン
シティコネクション	9/27	㈱ジャレコ
ハイパースポーツ	9/27	コナミ工業㈱
ルート16ターボ	10/4	サン電子㈱
チャレンジャー	10/15	㈱ハドソン
キン肉マンマッスルタッグマッチ	11/8	㈱バンダイ
スカイデストロイヤー	11/14	㈱タイトー
忍者じゃじゃ丸くん	11/15	㈱ジャレコ
おにゃんこＴＯＷＮ	11/15	㈱ポニー
マッハライダー	11/21	任天堂㈱
パチコン	11/21	東芝ＥＭＩ㈱
バックランド	11/21	㈱ナムコ
バーガータイム※6	11/27	〃
いっき	11/28	サン電子㈱
ポートピア連続殺人事件	11/29	㈱エニックス
ルナーボール	12/5	㈱ポニー
カラテカ※1	12/5	ソフトプロ㈱
スターラスター	12/6	㈱ナムコ
スペランカー※1	12/6	アイレム販売㈱
ヴォルガードII	12/7	デービーソフト㈱
超時空要塞マクロス	12/10	㈱バンダイ
ダウボーイ	12/11	コトブキ技研工業㈱
１９４２	12/11	㈱カプコン
頭脳戦艦ガル	12/14	デービーソフト㈱
ボコスカウォーズ	12/14	㈱アスキー
オバケのＱ太郎	12/16	㈱バンダイ
バイナリィランド	12/19	㈱ハドソン
ボンバーマン	12/19	〃
テグザー	12/19	㈱スクウェア
ロットロット※3	12/21	㈱徳間書店
エグゼドエグゼス※7	12/21	〃
ぺんぎんくんWars※8	12/24	㈱アスキー
ツインビー	61/1/4	コナミ工業㈱
ソンソン	2/8	㈱カプコン
グーニーズ	2/21	コナミ工業㈱
ゼルダの伝説◎	2/21	任天堂㈱
麻雀◎	2/21	〃
テニス◎	2/21	〃
ゴルフ◎	2/21	〃
ベースボール◎	2/21	〃
サッカー◎	2/21	〃
スーパーマリオブラザーズ◎	2/21	〃
サーカス・チャーリー※5	3/4	ソフトプロ㈱
忍者ハットリくん	3/5	㈱ハドソン
ジャイロダイン	3/13	㈱タイトー
ハイドライド・スペシャル	3/18	東芝ＥＭＩ㈱
マグマックス	3/19	日本物産㈱
バルトロン	3/19	東映動画㈱
タッグチームプロレスリング※6	4/2	㈱ナムコ
謎の村雨城◎	4/14	任天堂㈱
アーガス	4/17	㈱ジャレコ
アトランチスの謎	4/17	サン電子㈱
ゲゲゲの鬼太郎	4/17	㈱バンダイ
ディグダグII	4/18	㈱ナムコ
影の伝説	4/18	㈱タイトー
マイティボンジャック	4/24	テクモ㈱
グラディウス	4/25	コナミ工業㈱
スパイＶＳスパイ	4/25	コトブキ技研㈱
けいさんゲーム さんすう１年	4/25	東京書籍㈱
けいさんゲーム 算数２年	4/25	〃
けいさんゲーム 算数３年	4/25	〃
セクロス	5/15	日本物産㈱
ドラゴンクエスト	5/27	㈱エニックス
バード・ウィーク	6/3	東芝ＥＭＩ㈱
Ｂ－ウィング	6/3	データイースト㈱
スーパーマリオブラザーズ２◎	6/3	任天堂㈱
スターソルジャー	6/13	㈱ハドソン
魔界村	6/13	㈱カプコン
スーパーチャイニーズ	6/20	㈱ナムコ
チョップリフター※1	6/26	㈱ジャレコ
スクーン	6/26	アイレム販売㈱
東海道五十三次	7/3	サン電子㈱
バベルの塔	7/18	㈱ナムコ
バレーボール◎	7/21	任天堂㈱
がんばれゴエモン！からくり道中	7/30	コナミ工業㈱
ソロモンの鍵	7/30	テクモ㈱
涙の倉庫番スペシャル◎	7/30	㈱アスキー
ワルキューレの冒険	8/1	㈱ナムコ
メトロイド◎	8/6	任天堂㈱
六三四の剣	8/8	㈱タイトー
北斗の拳	8/10	東映動画㈱
じゃじゃ丸の大冒険	8/22	㈱ジャレコ
スカイキッド	8/22	㈱ナムコ
アイ アム ア ティーチャー マリオのセーター◎	8/27	ロイヤル工業㈱
機動戦士ガンダム	8/28	㈱バンダイ
ＡＳＯ	9/3	㈱エスエヌケイ
スーパーピットフォール※9	9/5	㈱ポニー
バナナ	9/8	ビクター音楽産業㈱
高橋名人の冒険島	9/12	㈱ハドソン
キングスナイト	9/18	㈱スクウェア
スーパーゼビウス	9/19	㈱ナムコ
子猫物語◎	9/19	㈱ポニー
ゴーストバスターズ	9/22	㈱徳間書店
スペースハンター	9/26	コトブキ技研工業㈱
悪魔城ドラキュラ◎	9/26	コナミ工業㈱
アイ アム ア ティーチャー 手あみのきそ◎	9/26	ロイヤル工業㈱
戦場の狼	9/27	㈱カプコン
テラクレスタ	9/27	日本物産㈱
バギー・ポッパー	10/8	データイースト㈱
オセロ◎	10/13	㈱河田
プロレス◎	10/21	任天堂㈱
うる星やつら	10/23	㈱ジャレコ
けいさんゲーム 算数４年	10/30	東京書籍㈱
けいさんゲーム 算数５・６年	10/30	〃
ミシシッピー殺人事件※9	10/31	㈱ジャレコ
銀河伝承◎	11/6	イマジニア㈱
スーパースターフォース	11/11	テクモ㈱
ファミリートレーナー アスレチックワールド	11/12	㈱バンダイ
迷宮組曲	11/13	㈱ハドソン
オセロ	11/13	㈱河田
ガルフォース◎	11/19	㈱ハル研究所
デッド・ゾーン◎	11/20	サン電子㈱
長靴をはいた猫	11/21	東映動画㈱
アイギーナの予言	11/21	㈱ビッグ東海
元祖 西遊記 スーパーモンキー大冒険	11/21	㈱バップ
もえろツインビー◎	11/21	コナミ工業㈱
マッピーランド	11/26	㈱ナムコ
怒※10	11/26	ケイアミューズメントリース㈱
ドラゴンボール	11/27	㈱バンダイ
キャッスルエクセレント	11/28	㈱アスキー
ザナック◎	11/28	㈱ポニー
きね子◎	11/28	アイレム販売㈱
タイガーヘリ	12/5	㈱ポニー
ディーヴァ	12/5	東芝ＥＭＩ㈱
トランスフォーマー コンボイの謎	12/5	㈱タカラ
ホッターマンの地底探検	12/6	㈱ユース
ファミリースタジアム	12/10	㈱ナムコ
たけしの挑戦状	12/10	㈱タイトー
シャーロックホームズ伯爵令嬢誘拐事件	12/11	東和サン機電㈱
ドラエもん	12/12	㈱ハドソン
アディアンの杖◎	12/12	サン電子㈱
魔鐘	12/13	アイレム販売㈱
謎の壁 ブロックくずし◎	12/13	コナミ工業㈱
水晶のドラゴン◎	12/15	ＤＯＧ
メトロクロス	12/16	㈱ナムコ
ブリーダー◎	12/17	ソフトプロ㈱
聖飢魔II	12/18	㈱ＣＢＳソニー
マドゥーラの翼	12/18	サン電子㈱
キングコング２	12/18	コナミ工業㈱
パルテナの鏡◎	12/19	任天堂㈱
ディープダンジョン◎	12/19	ＤＯＧ
ナイト・ロアー◎※11	12/19	㈱ジャレコ
レイラ	12/20	デービーソフト㈱
消えたプリンセス◎	12/20	イマジニア㈱
コスモジェネシス	12/23	㈱アスキー
ファミリートレーナー ランニングスタジアム	12/23	㈱バンダイ
闘いの挽歌	12/24	㈱カプコン
プロフェッショナル麻雀悟空◎	12/25	㈱アスキー
クレイジー・クライマー	12/26	日本物産㈱
アルカノイド	12/26	㈱タイトー
時空の旅人	12/26	コトブキ技研工業㈱
エレクトリシャン◎	12/26	〃
火の鳥	62/1/4	コナミ工業㈱
ラビリンス	1/7	㈱徳間書店
ドラゴンバスター	1/7	㈱ナムコ
リンクの冒険◎	1/14	任天堂㈱
ドラゴンクエストII	1/26	㈱エニックス
ウルトラマン◎	1/29	㈱バンダイ
エッガーランド◎	1/29	㈱ハル研究所
ナゾラーランド◎	2/6	サン電子㈱
ザ・ブラックバス	2/6	㈱ホット・ビィ
新人類	2/10	リコーエレメックス㈱
飛龍の拳	2/14	㈱カルチャーブレーン
エスパードリーム◎	2/20	コナミ工業㈱
ゴルフ ＪＡＰＡＮコース◎	2/21	任天堂㈱
ファミリートレーナー エアロビスタジオ	2/26	㈱バンダイ
ポケットザウルス	2/27	〃
メルヘンヴェール◎	3/3	サン電子㈱
スーパーロードランナー◎※1	3/5	アイレム販売㈱
いきなりミュージシャン	3/5	東京書籍㈱
ミッキーマウス	3/6	㈱ハドソン
ロー・オブ・ザ・ウェスト	3/6	㈱ポニー
とびだせ大作戦◎	3/12	ＤＯＧ
タッチ	3/14	東宝㈱
花のスター街道	3/17	ビクター音楽産業㈱
グーニーズ２	3/18	コナミ工業㈱
ロストワード・オブ・ジェニー	3/25	㈱タカラ
南国指令!! スパイＶＳスパイ	3/27	コトブキ技研工業㈱
オトッキー◎	3/27	㈱アスキー
ウィンター・ゲームズ◎	3/27	㈱ポニー
スーパーボーイ・アラン◎	3/27	サン電子㈱
地底大陸オルドーラ◎	3/27	〃
ダーティペア◎	3/28	㈱バンダイ
さんまの名探偵	4/2	㈱ナムコ
アップルタウン物語◎	4/3	ＤＯＧ
グリーンベレー◎	4/10	コナミ工業㈱
ココナワールド◎	4/10	㈱ソフト工学研究所
レリクス暗黒要塞◎	4/10	ボーステック㈱
魔界島	4/14	㈱カプコン
森田将棋	4/14	㈱セタ
囲碁 九路盤対局◎	4/14	㈲ビーピーエス
北斗の拳２	4/17	東映動画㈱
アルゴスの戦士	4/17	テクモ㈱
熱血硬派くにおくん	4/17	㈱テクノスジャパン
風雲少林拳◎	4/17	㈱ジャレコ
ファミリージョッキー	4/24	㈱ナムコ
愛戦士ニコル◎	4/24	コナミ工業㈱
新宿中央公園殺人事件◎	4/24	データイースト㈱
キン肉マン キン肉星王位争奪戦◎	5/1	㈱バンダイ
ハオ君の不思議な旅◎	5/1	ＤＯＧ
妖怪倶楽部	5/19	㈱ジャレコ
聖剣サイコカリバー◎	5/19	イマジニア㈱
ダイナマイトボウル	5/24	東芝ＥＭＩ㈱
セクション ゼット◎	5/25	㈱カプコン
プロゴルファー猿◎	5/25	㈱バンダイ
ファミリートレーナー ジョギングレース	5/28	〃
スマッシュピンポン◎※5	5/30	任天堂㈱
迷宮寺院ダババ◎	5/30	コナミ工業㈱
勇士の紋章◎	5/30	ＤＯＧ
リフレクトワールド◎	6/2	東峰通商㈱
高橋名人のBugってハニー	6/5	㈱ハドソン
アテナ	6/5	㈱エスエヌケイ
闘人魔境伝 ヘラクレスの栄光	6/12	データイースト㈱
ナゾラーランド 第２号◎	6/12	サン電子㈱
ゴルフＵＳコース◎	6/14	任天堂㈱
ファミリーボクシング	6/19	㈱ナムコ
ドクター・カオス◎	6/19	㈱ポニー
マイケルEnglish大冒険◎	6/19	㈱スコーピオンソフト
うっでいぽこ	6/20	デービーソフト㈱
燃えろ!!プロ野球	6/26	㈱ジャレコ
エキサイティング ビリヤード◎	6/26	コナミ工業㈱
北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ	6/27	㈱アスキー
所さんのまもるもせめるも	6/27	㈱エピック・ソニー
未来神話ジャーヴァス	6/30	㈱タイトー
ゾンビハンター	7/3	ハイスコアメディアワーク㈱
磁界少年 メット・マグ◎	7/3	ＤＯＧ
月風魔伝	7/7	コナミ工業㈱
ブービーキッズ	7/10	日本物産㈱
夢工場ドキドキパニック◎※12	7/10	㈱フジテレビジョン
ヘクター'87	7/16	㈱ハドソン
ドラゴンスレイヤーIV※13	7/17	㈱ナムコ
ジャンボウ※10	7/18	ケイアミューズメントリース㈱
ファンタジーゾーン※14	7/20	サン電子㈱
バツ＆テリー	7/22	㈱ユース
タイタニックミステリー◎※9	7/24	㈱学習研究社
エキサイティング バスケット◎	7/24	コナミ工業㈱
クレオパトラの魔宝◎	7/24	ＤＯＧ
チェスター・フィールド	7/30	㈱ビック東海
カラオケスタジオ	7/30	㈱バンダイ
ファミリートレーナー 迷路大作戦	7/31	〃
モンティのドキドキ大脱走◎※15	7/31	㈱ジャレコ
麻雀家族◎※16	8/4	アイレム販売㈱
ボンバーキング	8/7	㈱ハドソン
ハイウェイスター	8/7	㈱スクウェア
ミラクルロピット	8/7	キングレコード㈱
聖闘士星矢	8/10	㈱バンダイ
エルナークの財宝	8/10	東和サン機電㈱
ファミリーマージャン※17	8/11	㈱ナムコ
大魔司教ガリウス	8/11	コナミ㈱
水戸黄門	8/11	サン電子㈱
囲碁九路盤対局	8/11	㈲ビーピーエス
アルマナの奇跡◎	8/11	コナミ工業㈱
エアー・フォートレス	8/17	㈱ハル研究所
夢幻戦士ヴァリス	8/21	㈱徳間書店
フォトン	8/28	㈱タカラ
ドラキュラII呪いの封印◎	8/28	コナミ㈱
奇々怪界 怒濤編◎	8/28	㈱タイトー
トランスフォーマー ザ・ヘッドマスターズ◎	8/28	㈱タカラ
ファミリートレーナー マンハッタンポリス	8/31	㈱バンダイ
シェラザード	9/3	㈱カルチャーブレーン
新鬼ヶ島 前編◎	9/4	任天堂㈱
ＺＯＩＤＳ	9/5	東芝ＥＭＩ㈱
デジタル・デビル物語 女神転生	9/11	㈱ナムコ
ＳＷＡＴ	9/11	東映動画㈱
スペランカーII勇者への挑戦※1	9/18	アイレム販売㈱
つっぱり大相撲	9/18	テクモ㈱
バイオ戦士ＤＡＮ	9/22	㈱ジャレコ
井出洋介名人の実戦麻雀	9/24	㈱カプコン
スター・ゲイト※18	9/24	㈱ハル研究所
キョンシーズ２	9/25	㈱タイトー
沙羅曼蛇	9/25	コナミ工業㈱
新鬼ヶ島 後編◎	9/30	任天堂㈱
ミリピード※18	10/1	㈱ハル研究所
快傑ヤンチャ丸	10/2	アイレム販売㈱
パルサーの光◎	10/2	ソフトプロ㈱
カリーンの剣◎	10/2	ＤＯＧ
ウルティマ	10/9	㈱ポニーキャニオン
トップルジップ◎	10/9	ボーステック㈱
エスパ冒険隊	10/13	㈱ジャレコ
インドラの光	10/20	コトブキ技研工業㈱
ファルシオン◎	10/21	コナミ㈱
ミネルバトンサーガ	10/23	㈱タイトー
覇邪の封印	10/23	㈱アスキー
妖怪屋敷◎※19	10/23	アイレム販売㈱
桃太郎伝説	10/26	㈱ハドソン
星をみるひと	10/27	㈱ホット・ビイ
カラオケスタジオ 専用カセット１	10/28	㈱バンダイ
サイドポケット※6	10/30	㈱ナムコ
ロマンシア※13	10/30	東京書籍㈱
ジャウスト※18	10/30	㈱ハル研究所
ファミコングランプリＦ１レース◎	10/30	任天堂㈱
ファミリーコンポーザー◎	10/30	東京書籍㈱
バブルボブル◎	10/30	㈱タイトー
ルパン三世	11/6	㈱ナムコ
宇宙船コスモキャリア	11/6	㈱ジャレコ
アルテリオス	11/13	日本物産㈱
谷川浩司の将棋指南II◎	11/13	㈱ポニーキャニオン
ファザナドゥ※13	11/16	㈱ハドソン
ＳＤガンダムワールド◎	11/20	㈱バンダイ
エアフォート 野菜の国の足戦士◎	11/20	㈱バップ
マイクタイソン・パンチアウト!!	11/21	任天堂㈱
時空勇伝デビアス	11/27	㈱ナムコ
ファミリートレーナー ファミトレ大運動会	11/27	㈱バンダイ
中山美穂のトキメキハイスクール◎	12/1	任天堂㈱
スターウォーズ	12/4	㈱ナムコ
ドラゴンスクロール	12/4	コナミ工業㈱
上海※9	12/4	サン電子㈱
アウトランダーズ	12/4	ビクター音楽産業㈱
ランボー	12/4	㈱パック・イン・ビデオ
ドレミッコ◎	12/4	コナミ工業㈱
サンタクロースの宝箱◎	12/4	データイースト㈱
ＪＪ（ジェイジェイ）	12/7	㈱スクウェア
エキサイティングベースボール◎	12/8	コナミ工業㈱
バーディ・ラッシュ	12/9	データイースト㈱
ファミリーテニス	12/11	㈱ナムコ
京都龍の寺殺人事件	12/11	㈱タイトー
トップガン	12/11	コナミ㈱
鉄道王	12/12	デービーソフト㈱
極楽遊戯(げーむてんごく)◎	12/12	㈱ソフト工学研究所
銀河の三人※20	12/15	任天堂㈱
エキサイティングボクシング	12/16	コナミ工業㈱
ロックマン	12/17	㈱カプコン
タイトーグランプリ	12/18	㈱タイトー
カルノフ※6	12/18	㈱ナムコ
ファイナルファンタジー	12/18	㈱スクウェア
スティックハンター	12/18	ケイアミューズメントリース㈱
目指せパチプロ パチ夫くん	12/18	㈱ココナッツジャパン
ナゾラーランドスペシャル◎	12/18	サン電子㈱
ウルトラマン２出撃科特隊◎	12/18	㈱バンダイ
ファミリースタジアム'87	12/22	㈱ナムコ
メタルギア	12/22	コナミ㈱
ウィザードリィ	12/22	㈱アスキー
ゲゲゲの鬼太郎２	12/22	㈱バンダイ
マグナム危機一髪	12/25	東芝ＥＭＩ㈱
アタックアニマル学園	12/26	㈱ポニーキャニオン
スーパーマン	12/26	コトブキ技研工業㈱
ファミリートレーナー 突撃！風雲たけし城	12/28	㈱バンダイ
ファミリーサーキット	63/1/6	㈱ナムコ
殺意の階層	1/7	㈱ハル研究所
ワイワイワールド	1/14	コナミ工業㈱
アイスホッケー◎	1/21	任天堂㈱
スケバン刑事III	1/22	東映動画㈱
リップルアイランド	1/23	東海エンジニアリング㈱
ガンスモーク◎	1/27	㈱カプコン
ドナルドランド	1/29	データイースト㈱
パリ・ダカール ラリー・スペシャル	2/1	㈱ＣＢＳ・ソニー
ジャンボ尾崎のホールインワン	2/1	㈱ハル研究所
ファイヤー・バム◎	2/1	〃
仮面ライダー倶楽部	2/3	㈱バンダイ
ガーディック外伝※21	2/5	アイレム販売㈱
魂斗羅	2/9	コナミ工業㈱
ドラゴンクエストIII	2/10	㈱エニックス
エキサイティングサッカー◎	2/16	コナミ工業㈱
松本亨の株式必勝学	2/18	イマジニア㈱
カラオケスタジオ専用カセット トップヒット20 VOL.2	2/18	㈱バンダイ
鉄腕アトム	2/26	コナミ工業㈱
横浜港連続殺人事件	2/26	データイースト㈱
レプリカート◎	2/26	㈱タイトー
ドルイド◎※22	3/3	㈱ジャレコ
ボールブレイザー※9	3/4	㈱ポニーキャニオン
19（ヌイーゼン）◎	3/4	㈱ソフト工学研究所
アルカノイドII	3/8	㈱タイトー
プレデター	3/10	㈱パック・イン・ビデオ
ナゾラーランド第３号◎	3/11	サン電子㈱
釣りキチ三平	3/17	ビクター音楽産業㈱
ナポレオン戦記※23	3/18	アイレム販売㈱
谷川浩司の将棋指南II	3/18	㈱ポニーキャニオン
信長の野望 全国版	3/18	㈱光栄
ファイティングゴルフ	3/24	㈱エスエヌケイ
ワードナの森◎	3/25	㈱タイトー
覇亜怒組◎	3/25	㈱バンダイ
ゴルゴ13	3/26	㈱ビック東海
武田信玄	3/28	㈱ホットビイ
不動明王伝	3/29	㈱タイトー
フリートコマンダー	3/29	㈱アスキー
ビー・バップ・ハイスクール	3/30	データイースト㈱
オリュンポスの戦い	3/31	イマジニア㈱
アスピック◎	3/31	ボーステック㈱
独眼竜政宗	4/5	㈱ナムコ
双截龍（ダブルドラゴン）	4/8	㈱テクノスジャパン
彷魔が刻	4/8	東宝㈱
３Ｄホットラリー◎	4/14	任天堂㈱
燃えろ!!プロテニス	4/15	㈱ジャレコ
仮面ライダーＢＬＡＣＫ◎	4/15	㈱バンダイ
怒II※10	4/16	ケイアミューズメントリース㈱
ぼくってウパ◎	4/22	コナミ工業㈱
風雲少林拳 暗黒の魔王◎	4/22	㈱ジャレコ
ファミコン探偵倶楽部 前編◎	4/27	任天堂㈱
キャプテン翼	4/28	テクモ㈱
エリュシオン	4/28	東京書籍㈱
砂漠の狐	4/28	コトブキ技研工業㈱

〔註〕 ソフト名の末尾の◎印はディスクシステム用ソフトを示し、※印はそれぞれ次のところからの許諾によるもの（なお映画やキャラクターなどの許諾関係については、省略した。）

※１＝米国ブローダーバンド社、※２＝ハドソン、※３＝アイレム販売、※４＝テクモ、※５＝コナミ工業、※６＝データイースト、※７＝カプコン、※８＝ＵＰＬ、※９＝米国アクティビジョン社、※10＝ＳＮＫ、※11＝英国レアー社、※12＝任天堂、※13＝日本ファルコム、※14＝セガ社、※15＝グレムリングラフィクス、※16＝オーエックス、※17＝日本物産、※18＝米国アタリ社、※19＝カシオ、※20＝エニックス、※21＝コンパイル、※22＝ファイアバード・ソフトウェア、※23＝レナール。

解説 上の表は任天堂「ファミリーコンピュータ」用のゲームカートリッジとディスクソフトを発売順に並べた一覧で、今年４月末までに任天堂を含め62社から 455種類（うちディスク117種類）が発売となっている。この１年間で新規参入が15社、ソフトが約 200種類増えており、月平均約17種類、最も多い月（昨年12月）で34種類も出ており、今後もこのペースで次々と発売が予定されている。

話題のマシン

タイトーからTV機「功里金団」基板

3種の必殺拳法

プライズ機「ヒヨコのかくれんぼ」も

拳法を駆使するTVゲーム機「功里金団」が七月初め、またプライズマシン「ヒヨコのかくれんぼ」が五月十日以降、いずれも㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）から発売となっている。

TVゲーム機「功里金団」は拳法の達人"クリキントン"が、この世の征服を狙う集団と戦うというゲームで、ダメージを受けた敵の表情が面白く、また敵のボスが使う技に趣向が凝らされていることなどが特徴。荒野、エレベーター、移動廊下など全部で五ステージ構成。画面はプレイヤーの動きに従いスクロールし、上部に進行方向が矢印で示される。八方向レバーと（攻撃とジャンプの）二つのボタンを操作。

プレイヤーの進行は左右方向だが、レバーをその方向へ二回入れるとダッシュ。レバー上方向で低いジャンプ、下方向でしゃがむ（または下へ降りる）。攻撃はパンチやキックを繰り出すが、ボタンを押し続けるとエネルギーがたまっていき、最大になると"グー""チョキ""波"という必殺技が出る。またすべての操作をせずにしばらく放っておくと、功撃力がアップしバリアをまとうことができる"オーラ"（三段階ある）を身につけ、攻撃に拍車がかかる。ステージ最終のボスを倒すとクリア。ボスはステージによってそれぞれ得意技（カンフー、空手、キックボクサー、プロレスなど）が異なる。パワーメーター（画面上部に表示、ダメージを受けるごとに減っていく）がゼロになるか、最終ステージクリアでゲーム終了となる。基板販売のみでOP価格十二万八千円。

功里金団

プライズマシン「ヒヨコのかくれんぼ」は、同社"ちびっ子シリーズ"のひとつ。ボックス内の中心にニワトリの親鳥がいて、親鳥の周りに六つの卵があり、どの卵の中にヒヨコが隠れているかを当てるもの。

硬貨投入後、スタートボタンで卵を乗せたターンテーブルが回転し、ストップボタンで止めると、親鳥が手前の卵を口ばしで割るしぐさをすると、その卵が半分に割れ、中からヒヨコが現れれば景品のカプセルが払い出される。なお中からヘビやワニが現れるとはずれ。OP価格三十八万円。

ヒヨコのかくれんぼ

4人同時にオリンピック競技

9種目から選択

SNK「ゴールドメダリスト」基板

オリンピック競技から九種目を採用したTVスポーツゲーム機「ゴールドメダリスト」が、㈱エス・エヌ・ケイ（本社大阪、川崎英吉社長）から七月四日発売となった。

これは文字どおり金メダルをめざして競技を行なうもので、八ヵ国百九十二人の実在選手の記録データがインプットされている。四人まで同時プレイ可能で、途中参加もできる。九種目のうち好きな種目を選択してスタート。画面は一部を除いてヨコにスクロールする。

操作はボタン（ABCの三つ）のみ。各種目は次のとおり。

①百㍍競争＝AかBボタンを連打。②幅跳び＝AかBでダッシュしCでジャンプ開始（ボタンを押す長さで跳ぶ角度を決める）。③鉄棒＝AかBで大車輪、三回転目でCにより鉄棒から離れ、AかBで宙返りし、Cで着地。④水泳＝AかBを連打、Cで息つぎ。⑤ボクシング＝Aでアッパー、Bでパワー増強、Cでストレート。⑥円盤投げ＝AかBを連打、Cを押して方向、離して角度を決める。⑦ハードル＝AかBでダッシュ、Cでジャンプ。⑧棒高跳び＝ダッシュし、Cでジャンプ。⑨四百㍍リレー＝AかBを連打、Cでバトンタッチ。各種目とも設定レベルに達しないとゲーム終了。基板販売のみでOP価格十三万八千円。

ゴールドメダリスト

禁酒法時代の米国が舞台

ギャングが標的

テクモから「リードアングル」基板

TVガンゲーム機「リードアングル」が、テクモ㈱（本社東京、柿原孝社長）から七月五日発売となった。

これは㈲セイブ開発の開発によるもので、テクモが国内での独占販売権の許諾を得たもの。禁酒法時代の米国を舞台に、ギャングを次々と狙撃していくゲーム。プレイヤーの姿は画面中央部に輪郭だけで描かれ、向こう側の背景が透き通って見える。全部で八ステージ展開。八方向レバーで照準を移動（同時に背景がスクロール）させ、発射ボタンで射撃し、もう一つのボタンで手投げ弾を使う。

敵は一ステージに数十人いて（画面右上に表示）、最後にボスが登場する。敵に撃たれると、命中したところに印が入り、ライフメーターが減っていく。途中でアイテムのある方向が矢印で示され、その方向へスクロールさせると武器を持つ人間が現れるので、これを倒して武器（マシンガンなど）を手に入れる。シカゴやニューヨークの美しい夜景やボスを倒した時のシーンなどに、趣向が凝らされている。タイマー内にボスを倒すとクリアで次のステージへと進む。タイマー切れかライフメーターがなくなると一人アウト。三人アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一人追加となる。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

リードアングル

話題のマシン

"システムI"第9弾「メルヘンメイズ」

シャボン玉発射

ナムコ、アーケード機「カプセルゴルフ」も

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、同社"システムI"第九弾「メルヘンメイズ」が七月二十一日発売となる。

またゴルフを採用したアーケードゲーム機「カプセルゴルフ」が、七月五日発売となった。

TVゲーム機「メルヘンメイズ」は、"アリス"が鏡の中の国に吸い込まれ、次々と現れるコミカルなキャラクターたちを、シャボン玉攻撃でやっつけていくというゲーム。八方向レバーと（ショットとジャンプの）二つのボタンを操作し、宙に浮いた迷路コースを画面左下から右上へと斜めに進んでいく（スクロール）。お菓子の国、おもちゃの国、積み木の国などメルヘン調の九つの国（ステージ）が展開する。

メルヘンメイズ

ボタンを押すと手に持っているストローの先からシャボン玉がふくらみ（長く押すほど大きくなり威力も増すが、度を越すと割れる）、離すと発射。これで敵をフロアからはじき飛ばす。途中、バリア、三方向発射、敵が一定時間止まるなどのアイテムも出てくる。大きなボスを倒すと次の国へと進む。敵に押されてフロアから落ちるか、タイマー内にクリアできないと一人アウト、持ち人数がなくなればゲーム終了。基板OP価格十四万八千円、ROMキット価格六万八千円。

アーケードゲーム機の「カプセルゴルフ」は、プレイフィールドがグリーン上になっており、ボールに見立てた景品カプセルを人形のゴルファーが打ち、ホールに入るとそのまま払い出されるもの。硬貨投入でカプセルがティーアップされ、ハンドルで方向を決め、レバーでショット。ホールは前方で左右に移動している。景品二百五十個付きで定価五十六万円。

カプセルゴルフ

タッグマッチのプロレスゲーム

過激な反則技も

コナミから「リングの王者」基板

プロレスを採用したTVゲーム機「リングの王者」が、コナミ㈱（本社東京、菱川文博社長）から六月二十三日発売となった。

これは同社がプロレスをより面白くアレンジしたもので、世界の強豪八人が"第一回KWF（コナミ・レスリング連盟）タッグ・カップ"を争うという設定。一人用はコンピューター相手となり、二人用（硬貨二枚投入）は二人対コンピューター・チーム、二人同時対戦（レスラーを選べる）のいずれかを選択。八方向レバーと（アクション、小技、大技の）三つのボタンを操作。

小技を繰り出して相手を弱らせてから大技をかけ、倒れたらフォールし、ボタンの連打でパワーを全開にしてKOする、というのが基本プレイ。コーナーポストに上がったり、場外乱闘シーン（パイプいすを使う）や反則技、他のレスラーのリングへの乱入など、プロレスならではのエキサイティングな場面も多く盛り込まれている。エネルギーがなくなるとゲーム終了。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

リングの王者

海戦ゲームをグレードアップ

複葉機で迎撃し

カプコン「1943改」ROM

ミッドウェー海戦をテーマとしたTVゲーム機「1943改」が、㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から六月上旬発売となった。

これは同社「1943」（昨年同時期発売、本紙第310号参照）をグレードアップしたもので、①プレイヤー機が複葉機になり、②敵機のキャラクターの形状も変わったこと、③全部で十二（前作十六）ステージに減ったが、それだけ内容が濃くなったこと——などが特徴。

八方向レバーと機銃ボタン、画面上のすべての敵にダメージを与えるメガクラッシュボタンを操作し、八種類のパワーアップを使いながら敵機を撃破。各ステージ最終の戦艦に七〇%以上のダメージを与えるとクリアになるなど、ゲーム内容は前作と全く同じ。改造用ROMキット販売のみでOP価格三万五千円。

1943改

宝娯楽から「ゴールドコイン」

表か裏か当てる

㈱ユニバーサル製メダルゲーム機「ゴールドコイン」が、㈲宝娯楽（本社川崎市、矢野照和社長）から六月上旬発売となっている。

同機はボックス内で回転する三つの巨大コインが止まった時、表か裏かを当てるもの。メダル（最高三枚）投入後、表か裏のボタンを押し三枚とも当たると四倍のメダル払い出しだが、保留して右端のコインのみでダブルアップ（当たると二倍、三回まで）に挑戦できる。OP価格六十四万円。

ゴールドコイン

Game Machine's Best Hit Games 25

88年上半期ベストヒットゲームズ25

「究極タイガー」と「アール・タイプ」

テーブル型（ミディ型を含む）TVゲーム機で一位となったのは、タイトー「究極タイガー」。昨年十一月下旬に発売された同ゲームは、一月一日号で四位でデビュー、半年間ずっと十位内を保って実力のほどを示した。

二位のアイレム「アール・タイプ」は昨年七月上旬発売、八月一日号で首位で登場、三ヵ月間トップを守った。その後も上位にとどまっており、根強い人気を示している。

三位のセガ社「忍（シノビ）」は昨年十一月下旬発売、十二月十五日号で首位でデビュー。四位のテクノスジャパン「熱血高校ドッジボール」は昨年十一月下旬発売、一月一日号から登場した。いずれも最近は人気が落ちてきているが、今春かなり強みを示した。

五位のタイトー「飛翔鮫」は昨年三月上旬発売で、かなり根強い。昨年上半期（麻雀ゲームを含む）で十八位、下半期（麻雀ゲームを分離）で四位。八七年度の年間では堂々二位だった。

六位のセガ社「スーパーリーグ」は昨年九月中旬発売、十一月一日号で首位でデビューした野球ゲーム。七位のナムコ「パックマニア」は昨年十一月上旬発売。

八位のカプコン「1943」は昨年六月上旬発売、七月十五日号でトップのデビュー。「1942」（八四年十二月発売）のバージョンアップ版で、「1942」は八七年上半期十六位、下半期で二位、そして年間七位の強さ。

九位のテクノス／タイトー「ダブルドラゴン」は昨年六月中旬発売、七月一日号で首位デビュー。昨年下半期でトップの人気、年間でも六位とかなり強い。

十位のタイトー「リベンジ・オブ・ドゥ」は「アルカノイド」のバージョンアップ版で、昨年五月下旬発売。昨年下半期で五位（年間で十二位）だった。一方、もとの「アルカノイド」は八六年七月上旬発売で、八六年下半期トップ、八七年上半期トップ、八七年下半期になってやっと六位（しかし年間ではもちろんトップ）という実績。今回は十四位となった。

ナムコ「ギャラガ88」は昨年十二月下旬発売、アイレム「ミスターヘリの大冒険」は同じく十二月中旬発売、コナミ「エージャックス」は十二月上旬発売。いずれも今年に入ってからのランキング入りだが、「ギャラガ88」の人気は根強い。

もとのゲーム、ナムコの「ギャラガ」は十九位だが、発売されたのは八一年九月だから、すでに七年にわたり根強い人気を保っていることになる。昨年上半期二十二位、下半期二十一位、年間で十八位。二十五位以内では最長記録となっている。

ナムコ「ワールドスタジアム」は今年三月下旬発売、四月十五日号から一ヵ月半の間トップを守っているが、その後も人気は強い。カプコン「ストリート・ファイター」は昨年十月下旬、アップライト（八月下旬発売）に続いて発売された。六回トップを飾ったが、普及は今ひとつだった（データイースト「ヘビーバレル」も同様）。

根強かったセガ社「メジャーリーグ」（昨年下半期八位）は、「スーパーリーグ」に押されて圏外に去った。ナムコ「ドラゴンスピリット」（同十位）も圏外に。なお「パーフェクト・ビリヤード」、「ワールドカップ」、「名人戦」は手固く人気を保っている。

今回のテーブル型TVゲーム分野では、ゲームの完成度の高さがそのまま反映されている、という印象が強く残った。

麻雀ゲームについては昨年下半期から独立させたが、一位の「スーパーリアル麻雀 PII」（セタ／タイトー）が、前回同様に他を引き離しているのが特徴。今年三月以降、麻雀ゲームでトップを飾っているユウガ「麻雀学園」は、ロケーション全体としての評価が低い。麻雀ゲームは手固い分野だが、リアルさでは行き着くところまで来ている感がある。

強力なアフターバーナー「オペレーションウルフ」

アップライト／コックピット型TVゲーム機の分野が手厚くなってきており、そのトップはセガ社「アフターバーナー」（コックピット）で、昨年七月下旬発売。二位はタイトー「オペレーションウルフ」で昨年十月中旬発売。いずれも、テーブル型など全分野を通じてトップの座を占めるに至った。

セガ社の"体感ゲーム"シリーズは根強く、「アウトラン」（八六年九月下旬発売）から「サンダーブレード」（昨年十二月下旬発売）とヒットが続いているが、五月二十日発売の「ギャラクシーフォース」はさえない。

タイトーのアップライト、三画面、3Dものなども手固い。ナムコの「ファイナルラップ」（一月下旬発売）は二月一日号の首位デビュー以来、五ヵ月以上トップを独走している。八三年十一月発売から四年以上稼ぎ続けているナムコ「ポールポジションII」は十四位と圏外に去った。

フリッパー分野は昨年上昇傾向にあったのが、今年に入って伸び悩んでいる（半期得点が八七年上半期930、下半期830）。全体に普及しつつあるが、評価がむしろ下っているのが気になる。

一位から四位まではすべてウィリアムズ社製であり、同社製品の評価は高い。しかも「ハイスピード」は八四年四月以来とロングランだ。プリミア社製、バリー社製は今ひとつ。データイースト製は今後が注目される。

全国の主なロケーション（現在27ヵ所）から寄せられたデータをもとに、本紙では毎号「ベストヒットゲームズ25」のチャートを作成、掲載しているが、この半年間（一月一日号から六月十五日号までの掲載分）について、改めて評価を累計、分析したのが「八八年度上半期ベストヒットゲームズ25」である。この方式は八六年から採用している。

もとのデータは設置運営されているゲームごとの評価（10段階）による。毎号掲載しているのはその平均値を基準としているが、半期ごとの累計では根強い人気を持つものや、普及台数の多いものほど上位に出てくる反面、期間の途中で登場したものなどは得点が少なくなる。なお、このチャートはあくまでもひとつの目安にすぎず、どういうゲーム機が本当にオペレーターのためになるか、を考えるための参考であることを、念のために申し添えておきたい。《編集部》

テーブル型ＴＶゲーム機

順位	機械名（メーカー名）	得点
1	究極タイガー（タイトー）	1854
2	アール・タイプ（アイレム）	1732
3	忍（シノビ）（セガ社）	1383
4	熱血高校ドッジボール(テクノス／タイトー)	1345
5	飛翔鮫（タイトー）	1303
6	スーパーリーグ（セガ社）	1296
7	パックマニア（ナムコ）	1191
8	１９４３（カプコン）	1125
9	ダブルドラゴン（テクノス／タイトー）	1100
10	リベンジ・オブ・ドゥ（タイトー）	1055
11	ギャラガ88（ナムコ）	1035
12	Mr．HELIの大冒険（アイレム）	1023
13	エージャックス（コナミ）	912
14	アルカノイド（タイトー）	909
15	特殊部隊UAG（タイトー）	856
16	ゲバラ（SNK）	835
17	パーフェクト・ビリヤード（日本システム／セガ社）	816
18	ザ・ディープ（ウッドプレイス）	800
19	ギャラガ（ナムコ）	799
20	ワールドスタジアム（ナムコ）	786
21	名人戦（SNK）	785
22	ザ・ハスラー（コナミ）	760
23	ワールドカップ（テクモ）	749
24	レインボー・アイランド（タイトー）	733
25	ストリート・ファイター（カプコン）	699

アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機

順位	機械名（メーカー名）	得点
1	アフターバーナー（デラックス)(セガ社）	2082
2	オペレーションウルフ（タイトー）	1954
3	アウトラン（デラックス）（セガ社）	1501
4	ヘビーウェイト・チャンプ（セガ社）	1272
5	サンダーブレード（デラックス）（セガ社）	1117
6	ミッドナイト・ランディング（タイトー）	1069
7	ファイナルラップ（デラックス）（ナムコ）	1020
8	スーパー・ハングオン（セガ社）	976
9	フルスロットル（タイトー）	764
10	ストリート・ファイター（カプコン）	694

麻雀ＴＶゲーム機

順位	機械名（メーカー名）	得点
1	スーパーリアル麻雀　PII(セタ／タイトー)	1328
2	制覇（日本物産）	995
3	お嬢さん（日本物産）	895
4	脱っ子ちゃん雀荘（セガ社）	865
5	がんばれ珍さん・大勝負(サンリツ電気)	848
6	お雀子館（ビデオシステム）	711
7	麻雀狂時代（サンリツ電気）	674

フリッパー

順位	機械名（メーカー名）	得点
1	ハイスピード（ウィリアムズ）	565
2	F-14 トムキャット（ウィリアムズ）	563
3	ファイア(ウィリアムズ)	555
4	ピン・ボット（ウィリアムズ）	428
5	モンテカルロ（プリミア）	302
6	ストレンジ・サイエンス（バリー）	292
7	ヘビーメタル・メルトダウン（バリー）	284

■高性能で、コンパクトな設計の業務用21型カラーモニターです。■高解像度画面を使用し、歌詞も鮮やかに、そしてシャープに再現。

▶MONITOR T.V.

▶SOFT+COIN UNIT

COIN UNIT　■セレクトレイトシステム対応のコインタイマー内蔵です。■有料／無料の選択可能で、有料の場合は、一曲200円/3段階(2000・2200・2500円)コインタイマーのいずれか選択が可能です。DISC SOFT　■各レコード会社の管理楽曲を中心に映像と共に再構成しました。■全26タイトル・30曲入の濃縮版ソフトです。

▶SPEAKER

TD-S ■セパレートタイプであったコントローラーと一体化して、充実の薄型ディスクプレーヤーです。■「唄い直し」「ランダムアクセス」等の多彩な機能を搭載しました。■スリーステップスタート方式採用の15チャプター対応です。PALSE-NEO　■120W+120Wのハイパワープリメインアンプです。

▶TD-S+PALSE-NEO

より機能的に、より効果的に、そして美しく、どんな方にでも簡単にご使用いただくことのできるものをシステムのコンセプトとして、開発したＶＨＤビデオディスクのトータルシステムコンポーネントです。ご使用になられるお店のニーズに合わせてシステムアップが可能です。そしてなによりもカラオケの演奏曲数に関係なく、システムの稼動日数より割り出すセレクトレイトシステムの導入で、営業時間外のレッスン等に利用することができ、また従来一定額であった料金をお店に合わせて自由に設定が可能です。これによって、より一層のお客さまへの対応と、それに伴う利益の向上が望めます。

KARAOKE TOTAL SYSTEM COMPONENT **TD-S**

写真の色調は、印刷のため実物とは多少異なる場合もあります。
業務用カラオケ機器の外観・仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

広告掲載のTD-S SYSTEMについてのお問い合せ・カタログ請求は下記当社支社・営業所まで

株式会社ティアンドエム
〒534 大阪市都島区中野町４丁目８－10
TEL(06)356-0467(代)　FAX(06)356-1257

東京支社	〒106	東京都港区六本木1丁目5-10	☎(03) 582-9671(代)
福岡支社	〒612	福岡市博多区博多駅東3丁目13-21	☎(092)481-0235(代)
東営業所	〒577	東大阪市楠根2丁目80	☎(06) 744-6057(代)
堺営業所	〒590	堺市櫛屋町東1丁1-1	☎(0722)23-7186(代)
札幌営業所	〒064	札幌市中央区南五条西2丁目	☎(011)531-8188(代)
D.C.センター	〒577	東大阪市楠根2丁目80	☎(06) 744-6058(代)

NEW GAME

全世界注目のイベントが始まろうとしている！

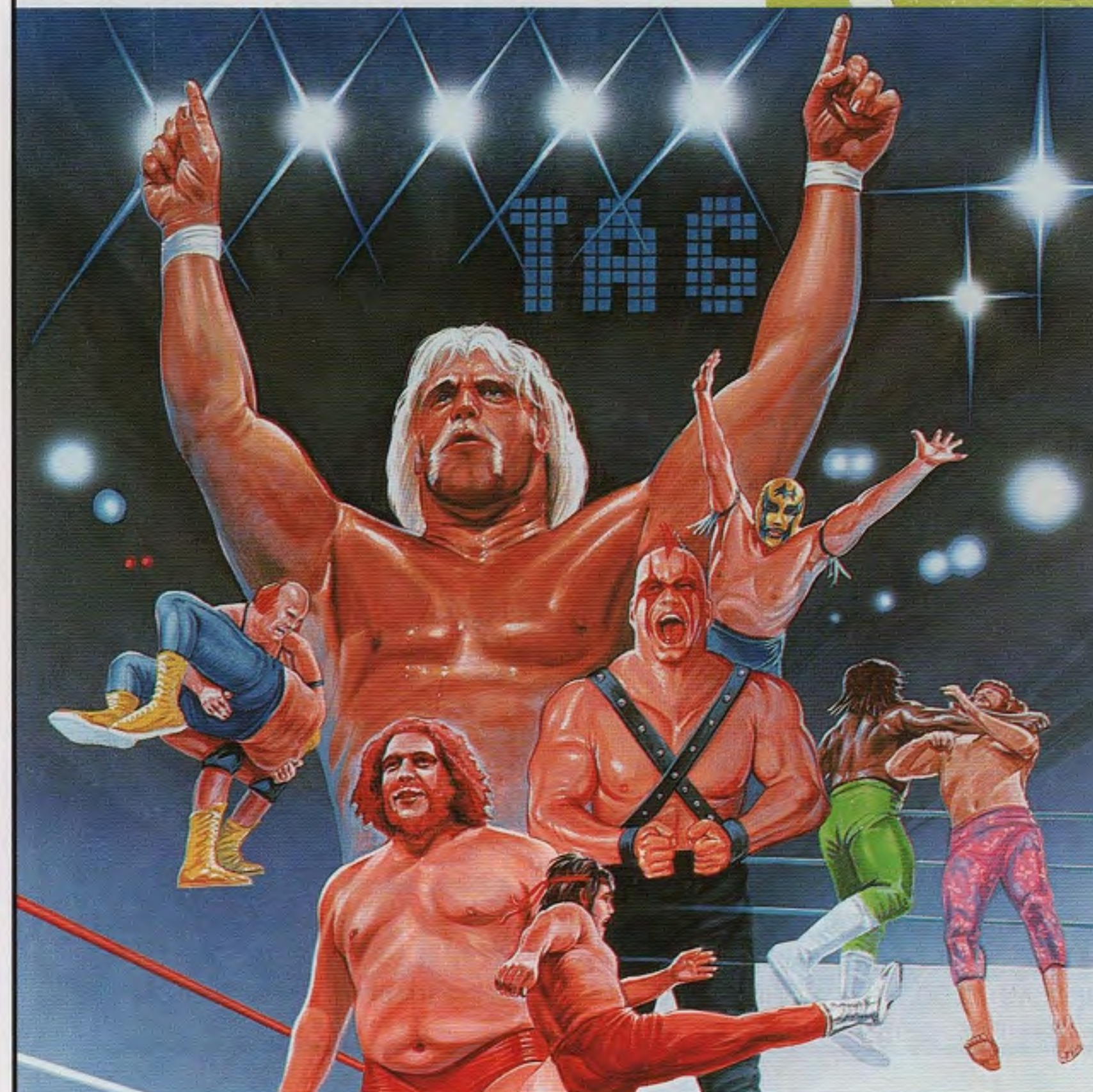
1983年 ハイパーオリンピック
1984年 ハイパーオリンピック'84
そして 1988年 あの興奮がタイムリーに、さらにバージョンアップして登場！

全9種目を勝ち抜け！

1. 100mダッシュ
2. 走り幅跳び
3. 400mリレー（予選）
4. クレー射撃
5. 110mハードル
6. アーチェリー
7. やり投げ
8. 走り高跳び
9. 400mリレー（決勝）

4人同時プレイ

●画面は、開発中のものです。

※専用コントロールパネル別売

©KONAMI 1988

超過激！闘いのワンダーランド。

K. W. F. の王座をめぐるタッグマッチ、
四角いジャングルに嵐が吹き荒れる。
凄絶なバトルアクションが今はじまる！

好評発売中

©KONAMI 1988

コナミ株式会社

本社	〒101	東京都千代田区神田神保町3-25	TEL. 03 (264) 5678(代)
(サービスセンター)大阪支店	〒561	大阪府豊中市庄内栄町4-23-18	TEL. 06 (334) 0335(代)
(サービスセンター)札幌営業所	〒060	北海道札幌市中央区北一条西5-2-9	TEL.011 (232) 3778(代)
福岡営業所	〒810	福岡県福岡市中央区天神2-8-30	TEL.092 (715) 2367(代)

海外の話題
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

ジュークボックス

JK百年行事始まる

AMOAが定例役員会に伴ない祝賀会開催

全米オペレーター協会であるAMOA(アミューズメント&ミュージック・オペレーターズ・アソシエーション、事務局シカゴ、ウォルター・ボーラー会長)では、五月十一—十三日にテネシー州ナッシュビルのオプリーランドホテルで定例役員会を開催、「ジュークボックス百周年」を祝った。引続き五月十五—十七日には、ワシントンDCのハイアットリージェンシー・キャピトルヒルを拠点に「ガバメント・アフェア・コンフェレンス」を開催、これには百二十五名が参加、これまでの記録を破る大規模なものとなった。

ナッシュビルでの役員会は、まさにナッシュビルが音楽の町であり、ジュークボックスに関わりの深いところから会場に選ばれたもの。十一日に開かれたレセプションにはレコード会社、歌手ら三百名が招かれ、ジュークボックス百周年を祝う今後十八ヵ月間の催しのスタートとなった。会場にはジュークメーカー各社の最新作とともに懐しいアンチックジュークが並べられ、雰囲気を盛り上げた。

AMOAでは毎年十月三十日から十一月五日までを「国民のジュークボックス週間(ナショナル・ジュークボックス・ウィーク)」と決める法案を連邦議会に提出させており、すでに四十七名の議員の署名を得ているが、二百十八名以上の署名を集めるべく努力している(そうすれば確実に可決されるからである)。

役員会では八八—八九年の新役員(正式には十一月初旬に就任)を決めた。それによると新会長にはアミューズ・オーマチック社(アイオワ州フォートドッジ)のクライド・ナップ氏が選任された。同氏は現在、筆頭副会長であり、こうした会長の引継ぎは毎年行なわれている。役員会では、新1ドル硬貨法案を支持する団体の「連合」について、メーカー協会のAAMA、自販機協会のNAMAとともに協力することを確認した。役員会の三日目はゴルフ大会が行なわれている。

次期会長はナップ氏を指名
連邦議会への陳情は大成功

ワシントンDCで行なわれた「ガバメント・アフェア・コンフェレンス」は、連邦政府および議員に対して会員自ら具体的に陳情活動をするというもの。一種のツアーでもあり、楽しみながら真剣に取り組んでいる。メンバーはそれぞれの課題別にチームを組んで、議員らと直接話合う。今回は五十五名の議員を訪れた。

この催しにはAAMAも協賛し、AAMAの主な役員が行動を共にした。

今回の課題はすでに連邦議会に提出されている「新1ドル硬貨法案」、ベルヌ条約加盟、ジュークボックス週間法案、そしてTVゲーム機の並行輸入問題など、重要なものばかり(ベルヌ条約加盟は事実上済んだ)。

新1ドル硬貨法案については「連合」のジム・ベンフィールド専務(本紙第315号に写真)が参加者に向って基調演説した。同氏によると、五十四名の議員が同意していたが今回の活動でさらに二十名の議員が同意した。法案可決の見通しは五分五分だが、理解は得られるとしている。

並行輸入問題についてはAMOAとAAMAの意見の対立が次第に表面化しつつある(その後、いわゆるCOPIAT判決が出た)。レッドバロン社のビル・ベックマン氏は並行輸入が違法でないとの立場で盛んに活動しているが、AAMAのボブ・フェイ専務は「違法は明らか」という見地を崩していない。

三日目は議員たちを招いてのレセプション、そしてフリッパー大会が開催された。レセプションには約六百人が参加するという賑わいぶり。首都ではこの種のパーティーは毎日のように開かれているが、このパーティーは格別とされている。

フリッパー大会は十二台の最新機を使用して、「共和党対民主党」というタイトルで進められた。この大会には連邦議員六十名や、そのスタッフ、家族など計三百名が参加した。AMOAのチャリティ資金から総額七千ドルの賞金、賞品が用意され、結局四十四名が入賞した。入賞の内わけは共和党が二十四、民主党が二十で、共和党が勝ったことになる。

パーティー会場には最新のTVゲーム機、ジュークボックス、そしてクレーン機まで設置され、招待客の興味を引いた。

ブッシュネル氏がアタリの

家庭用に"復帰"

アクスロン社がソフト開発へ

ブッシュネル氏

業務用TVゲーム機を生み出し、米国アタリ社を創設(一九七二年)したノーラン・ブッシュネル氏が、家庭用分野を専門とするアタリ・コープ(業務用のアタリゲームズ社とは別会社である)に十二年ぶりに"復帰"することになった。

これは六月一日、ブッシュネル氏の所有するアクスロン社がアタリ・コープと契約し、アクスロン社がアタリ・コープの家庭用TVゲーム機のためにTVゲームソフトを開発していくことになったもの。アクスロン社は、バリー社がセンテ社をブッシュネル氏に売り戻したのを機会に、玩具やロボットの開発からTVゲームの開発へと業容を広げつつあった。

アクスロン社がアタリ・コープと提携したことにより、(資本移動などはないが)ブッシュネル氏が元の古巣(とは言え二つに分かれており、そのひとつ)のため働くことで"復帰する"という表現が使われている。アクスロン社のボブ・ランキスト社長(センテ社の社長を兼ねている)は、アタリ・コープの家庭用コンピューター(2600など)用にゲームソフトを二十種作り、供給するが、これはアタリ・コープ用としては最大のソフト供給メーカーとなることを意味している、と語っている。同氏によると、センテ社の業務用TVゲームソフトは今後も供給されるとのこと。

アタリ社を創設したブッシュネル氏は七六年にワーナー・コミュニケーションズ社(WCI)に対し同社を売却、七八年に同社を去った。その後ピザ・タイム・シアター(PTT)社、センテ社、アスクロン社を次々と設立してきている。

米国ロムスター社、セガ社 6月中旬シカゴでDB会合

セガ社は「獣王記」など披露

米国のセガ社(本社カリフォルニア州サンノゼ、トム・ペチー社長)と、ロムスター社(本社カリフォルニア州トランス、保木孝仁社長)がそれぞれ六月中旬、シカゴ郊外でディストリビューター会合を開いた。

いずれも二日間にわたるもので、初日の夜は夕食会、二日目に製品の紹介を行なっている。ロムスター社は六月十五—十六日、セガ社は十六—十七日と二社連続しての開催である。雨が降らない日が続いており、気温も三十度を越す暑さだ。

ロムスター社の説明会はハイアットリージェンシー・オヘアで行なわれ、新TVゲーム基板として「チャイナゲイト」(西遊降魔録)」(テクノスジャパン開発)と「ゴールドメダリスト」(SNK開発)がそれぞれ披露されたほか、「F1ドリーム」(カプコン開発)についても発売中とルネ・ロペス副社長が語った。

セガ社はユニークな演出で前夜を楽しんだ後、ソフィテル・オヘアで説明会を開催し、「ホットロッド」、「アルタードビースト(獣王記)」基板、「ギャラクシーフォース」をそれぞれ披露したほか、改良版「ブルズアイ」を六月末までに出荷することを明らかにしている。

アタリゲームズ社から

浮輪レースもの

「ツービン」7月にも発売へ

米国のアタリゲームズ社(本社カリフォルニア州ミルピタス、中島英行社長)から新TVゲーム機「ツービン(チュービン)」が発売になる。

これは浮輪に乗って浮びながら数々の急流などを下っていくレースをテーマにしたもので、二人同時プレイ可能。浮輪の方向を決めるための四つのボタンと、妨害する厄介者をやっつける"缶投げ"ボタンを操作する。四十五の川があり、二百通りの川下りがある。ワープ機能つき。

キャビネットは写真のとおり、ややのけぞった形で、上部のヘッダーにも特徴がある。

Atari Games' "Toobin"

Bondeal Charts
香港　九龍

トップ10ビデオゲーム

6/29	6/22	機種名(メーカー名)	週数
1	1	ビンジケーター(アタリ)	4
2	—	アフターバーナー(セガ社)	1
3	3	P—47(ジャレコ)	4
4	4	ブラステロイド(アタリ)	14
5	2	ドラゴンニンジャ(データイースト)	9
6	—	ラリーバイク〔ダッシュ野郎〕(タイトー)	1
7	—	ボンズ・アドベンチャー〔地獄めぐり〕(タイトー)	1
8	6	ザイボット(アタリ)	29
9	8	ゲリラウォー〔ゲバラ〕(SNK)	27
10	5	ラストデュエル(カプコン)	3

トップ5完成品ビデオ

6/29	6/22	機種名(メーカー名)	週数
1	1	ストリートファイターDX(カプコン)	37
2	2	コンチネンタルサーカス(タイトー)	5
3	3	ウェック・ルマン24(コナミ)	48
4	4	オペレーションウルフ(タイトー)	22
5	5	スーパースプリント(アタリ)	47

米国「リプレイ」誌　ザ・プレイヤーズ・チョイス
7月号から

アップライト・ビデオ

	機種名(メーカー名)	評価
1	ダブルドラゴン(タイトー)	9.17
2	オペレーションウルフ(タイトー)	9.13
3	ヘビーバレル(データイースト)	8.80
4	バッドデューズ〔ドラゴンニンジャ〕(データイースト)	8.72
5	アフターバーナー(セガ社)	8.45
6	アウトラン(セガ社)	8.06
7	ビンジケーターズ(アタリ)	8.00
8	サンダーブレード(セガ社)	7.94
9	ローリングサンダー(ナムコ/アタリ)	7.89
10	ゲリラウォー〔ゲバラ〕(SNK)	7.89
11	ニンジャウォリアーズ(タイトー/ロムスター)	7.86
12	スーパースプリント(アタリ)	7.80
13	スーパーコントラ〔スーパー魂斗羅〕(コナミ)	7.77
14	クォーターバック(レーランド)	7.66
15	ロードブラスターズ(アタリ)	7.62
16	スーパーハングオン(セガ社)	7.50
17	720°〔スケートボード〕(アタリ)	7.40
18	ストリートファイター(カプコン)	7.36
19	ビジランテ(アイレム/データイースト)	7.34
20	テクモボウル(テクモ)	7.28
21	エンデューロレーサー(セガ社)	7.27
22	トップスピード〔フルスロットル〕(タイトー/ロムスター)	7.17
23	ハングオン(セガ社)	7.04
24	コントラ〔魂斗羅〕(コナミ)	6.85
25	イカリ・ウォリアーズ〔怒〕(SNK/トレードウェスト)	6.80

ベスト・ニューアップライト

1 バイパー(レーランド)
2 ストライクゾーン(カクテル)(レーランド)

 調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

ベスト・ソフトウェア

	機種名(メーカー名)	評価
1	シノビ〔忍〕(セガ社)	8.79
2	ツィンイーグル(タイトー)	8.63
3	デッドアングル〔リードアングル〕(セイブ/ファブテック)	8.45
4	ツィンコブラ〔究極タイガー〕(タイトー/ロムスター)	8.00
5	チャンピオンシップ・スプリント(アタリ)	7.74
6	シルクワーム(テクモ)	7.63
7	ロードブラスターズ(アタリ)	7.57
8	カゲキ〔火激〕(タイトー/ロムスター)	7.46
9	ラスタンサーガ(タイトー)	7.34
10	カプコン・ボウリング(カプコン)	7.30
11	バブルボブル(タイトー/ロムスター)	7.03
12	パイロス〔ワードナの森〕(タイトー)	6.97
13	タイムソルジャー〔バトルフィールド〕(SNK/ロムスター)	6.94
14	ポールポジション II(ナムコ/アタリ)	6.91
15	エージャックス(コナミ)	6.87
16	サンダーケード〔特殊部隊UAG〕(タイトー/ロムスター)	6.83
17	スカイシャーク〔飛翔鮫〕(タイトー/ロムスター〕	6.77
18	ペーパーボーイ(アタリ)	6.77
19	ダブルプレイ(レーランド)	6.72
20	ビッグイベントゴルフ(タイトー)	6.71

フリッパー

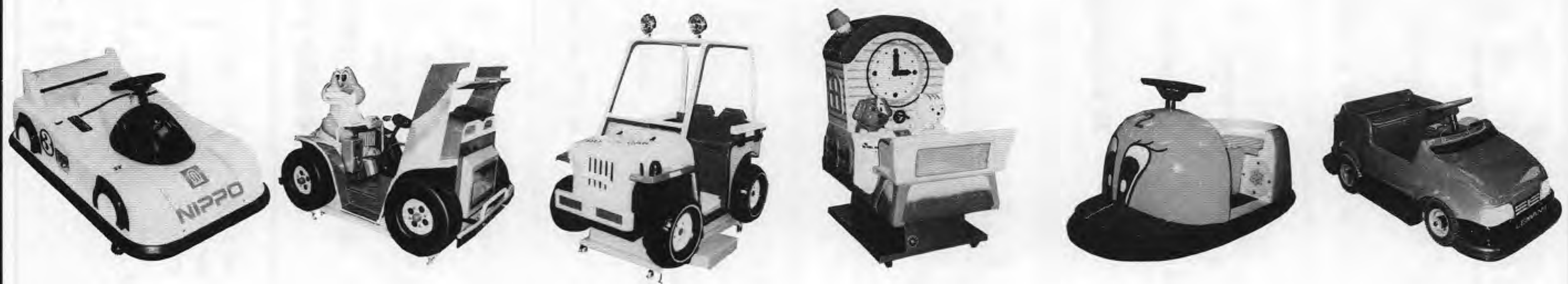
	機種名(メーカー名)	評価
1	サイクロン(ウィリアムズ)	9.36
2	ピン・ボット(ウィリアムズ)	8.34
3	スペースステーション(ウィリアムズ)	7.78
4	T—X セクター(ゴットリーブ/プリミア)	7.63
5	ハイスピード(ウィリアムズ)	7.54
6	シークレットサービス(データイースト)	7.52
7	ファイア(ウィリアムズ)	7.03
8	コメット(ウィリアムズ)	6.86
9	レーザーウォー(データイースト)	6.84
10	ビッグガンズ(ウィリアムズ)	6.59

話題のマシン

(第331号～第334号)

かめさんうさぎさん
カメとウサギを表裏に描いた円盤が回転し、選んだ絵がこちらを向けばメダル払い出しとなるメダルゲーム機。ＯＰ価格17万４千円。【こまや】№334

とらねこパンチ
ランダムに飛び出すネズミをネコが回転パンチで倒すコミカルなアーケードゲーム機。一定回数ＫＯで景品払い出し。定価39万円。【ホープ】№333

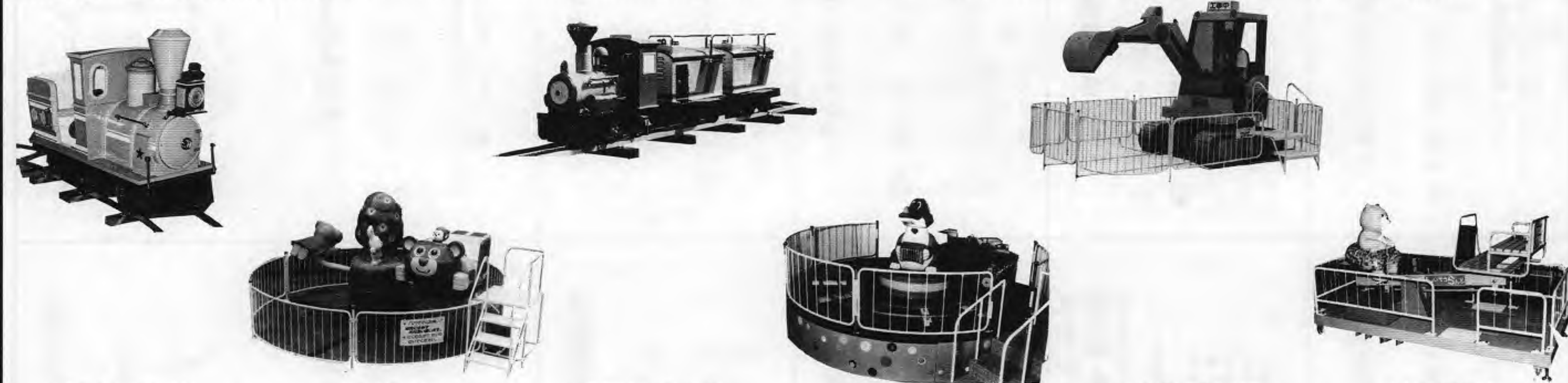
ハッピーデート
電光ルーレット式のプライズマシン。男の子と女の子の顔が揃い、カップルを作ると景品払い出し。景品 200個付きでＯＰ価格24万８千円。【ナムコ】№331

ル・マン
同社“ミニポーター”シリーズのバッテリーカー。ハンドル両側に足を伸ばして座る独特のシートポジション採用。１人乗り定価34万円。【日邦産業】№332

バギーカー“恐竜ちゃん”
同社“回転タイヤシリーズ”の定置型乗物機。ボンネット部に設けた恐竜が動き鳴き声を出す。ボタンで音声も。２人乗りで定価88万円。【信水貿易】№332

バギーカー
同社“回転タイヤシリーズ”の定置型乗物機で、メロディーとエンジン音付き。運転席１人、後部座席２人の３人乗り。定価85万円。【信水貿易】№332

とけいのおうち
メルヘン調の定置型乗物機。ハンドルで時計の長針が回る。時報が鳴り、ボタンで乗客に話しかける音声が出る。２人乗り、定価58万円。【ホープ】№331

わんぱくダック
韓国コリアワンダー社との技術提携によるバッテリーカー。アヒルをコミカルにデザイン。１人乗り。ＯＰ価格13万円。【朝日エンジニアリング】№331

ル・マン
韓国コリアワンダー社との技術提携によるバッテリーカー。メロディーとエンジン音が出る。１人乗りでＯＰ価格15万円。【朝日エンジニアリング】№331

なかよしトレイン
レール走行式乗物機。カラフルな機関車を採用。「発車します」などの音声や擬音付き。２人乗り。15㍍レールとの標準セットで定価150万円。【ホープ】№334

ビッグベアー
木の周りをクマのロボットに乗って飛行する定置回転式乗物機。クマの子どもやウサギも配置。３種類の音声が出る。２人乗りで定価120万円。【ホープ】№334

チビロコ（走行式）
同社同名機の定置型をレール走行式にしたもの。設置スペースに合わせたレールコースとのセット販売で受注生産。【信水貿易】№333

チビロコ（定置型）
恐竜を中心にした円形レール上を、汽関車が胴体部を前後に、煙突を上下に動かしながら走る。３両編成のセット販売で定価135万円。【信水貿易】№333

おっきなショベルカー
同社“おっきな乗物シリーズ”第２弾の定置型乗物機。ショベルの動き、運転席回転を本物同様にレバー操作。２人乗りで定価136万円。【ナムコ】№333

しいそうランド
キディーワールド製の定置型乗物機。ライトが点滅しメロディーが流れる中、クマとシーソーを楽しむもの。２人乗りでＯＰ価格49万円。【カワクス】№332

総目録索引

ＧＯ－800
ミディー型ＴＶゲーム機キャビネット。２種のゲーム基板収納。プレイヤーがゲームと画面の縦横を切り替える。20㌅型。ＯＰ価格24万８千円。【コナミ】№329

ファファＳＬ
同社エアーアクション遊具“ファファシリーズ”第20弾。汽車をアニメタッチでコミカルにデザインしたもの。定員20名。価280万円。【タスコ】№334

総目録

No.53

本紙「話題のマシン」でとりあげた総目録です。とりあげた時点でⓐ明らかなコピー機やⓑとばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。配列は❶ＴＶゲーム機、❷アーケードゲーム機（プライズマシンを含む）、❸乗物機、❹その他に分類、それぞれ掲載順としました。社名のうしろの番号は掲載号数です。なお基板、ＲＯＭキットのみなどのＴＶゲーム機については画面の写真だけにしました。

（一部前回からの繰越し）

サイクロン
米国ウィリアムズ社製フリッパー。遊園地がテーマで、観覧車やローラーコースターなど乗物に見立てたフィーチャーも。ＯＰ価格52万円。【タイトー】№334

ロストワールド
米国バリー社製フリッパー。ＳＦ冒険がテーマ。独特の凝ったプレイフィールドで火山や溶岩など表現。ＯＰ価格48万７千５百円。【セガ社、タイトー】№332

シークレット・サービス
同社フリッパー第２弾。秘密諜報部員のアクションがテーマで、ホワイトハウスやミニチュアカーなども設置。ＯＰ価格53万円。【データイースト】№332

コンチネンタルサーカス（アップライト型）
同社同名機のアップライト型。液晶シャッター方式の立体画像によるドライブゲーム機。ＯＰ価格68万円。【タイトー】№331

ツインイーグル
戦闘ヘリコプターが対地、対空砲、爆弾を使って敵機を撃破していくＴＶゲーム。２人同時プレイも。基板販売のみでＯＰ価格13万８千円。【タイトー】№331

Ｆ－１ ドリーム
Ｆ－１レーサーをめざし次々とカーレースを展開していくＴＶゲーム機。ターボ装着、ピットインも。基板販売のみでＯＰ価格13万８千円。【カプコン】№331

燃えろ!!プロ野球 ホームラン競争
ミニアップライト型。ホームラン本数を競うＴＶ機。４方向レバーとボタンを操作。結果に応じ記念メダル払い出し。ＯＰ価格25万９千円。【ジャレコ】№331

エースアタッカー
同社“システム16”でＴＶバレーボールゲーム。エアロテーブル型ＯＰ価格44万２千円、スポーティ型45万５千円、基板販売で17万８千円。【セガ社】№331

アサルト
同社“システムII”第１弾。タンク戦。レバー２本で背景画面を動かして進み、側転など新方式採用。基板販売のみでＯＰ価格19万３千円。【ナムコ】№331

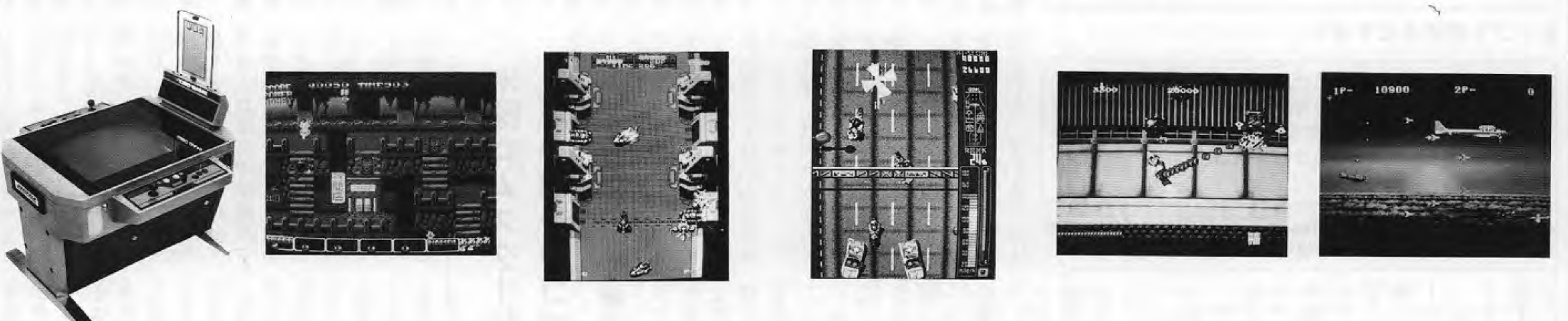
リー・トレビノ“ファイティングゴルフ”
全米ＰＡＧトッププロゴルファーの名前、キャラクターを使用。ＲＯＭ販売ＯＰ価格９万８千円。「ファイティングゴルフ」から同社で無料交換。【ＳＮＫ】№333

航空騎兵物語
戦闘ヘリコプターによるＴＶ空中戦争ゲーム機。特殊兵器をストックし状況に応じて使用。基板販売のみでＯＰ価格13万８千円。【ＳＮＫ】№333

ギャラクシーフォース（スーパーＤＸタイプ）
ＴＶ宇宙戦争ゲーム機。斬新なキャビネットで左右に 360度回転し15度傾斜する新揺動式。ＯＰ価格 299万円。【セガ社】№333

レイメイズ
未来カーが迷路コース上のドットを取っていくＴＶゲーム機。敵を撃破するレーザー砲も駆使。基板販売のみでＯＰ価格９万８千円。【タイトー】№332

ファイティングサッカー
４人まで同時プレイができるＴＶサッカーゲーム。長短のキックを駆使できる。操作盤付き基板ＯＰ価格15万８千円、レバー付き14万８千円。【ＳＮＫ】№332

チェッカーフラグ
コックピット型ＴＶドライブゲーム機。ハンドル振動機構やボディソニックなどの採用で臨場感を盛り上げる。20㌅型。ＯＰ価格59万８千円。【コナミ】№332

獣王記
同社“システム16”で敵を倒すごとに主人公が獣へと変身していくもの。エアロテーブル型ＯＰ価格44万２千円、基板販売では17万８千円。【セガ社】№334

ＵＦＯ戦士ようこちゃん
同社“システムII”で体力と武器を使って異次元で敵と戦うというコミカルなＴＶゲーム。ＲＯＭキット販売のみでＯＰ価格５万６千円。【セガ社】№334

ラスト・デュエル
宇宙カーによる地上走行と戦闘機による空中飛行で敵機を撃破するＴＶゲーム。２人同時プレイも。基板販売のみでＯＰ価格13万８千円。【カプコン】№334

ダッシュ野郎
ＴＶオートバイレースゲーム機。車やバイクを追い抜き、または破壊して順位と得点を上げていく。基板販売のみでＯＰ価格14万８千円。【タイトー】№334

ベラボーマン
同社“システムＩ”第８弾。叩く強さに応じパンチとキックを出す新スイッチ方式採用。基板キットＯＰ価格14万８千円、ＲＯＭ６万８千円。【ナムコ】№333

Ｐ－47
同社“メガシステム１”第１弾。第２次大戦でドイツ空軍との空中戦をリアルな画像で展開するＴＶ機。基板販売のみでＯＰ価格16万８千円。【ジャレコ】№333

暑中御見舞申し上げます！

株式会社 関西精機製作所
代表取締役 古川謙三
〒615 京都市右京区西京極豆田町三
電話 〇七五(三一一)九二四五

関東娯楽工業株式会社
代表取締役 中村哲
(本社) 〒171 東京都豊島区南池袋一-六-三〇三
電話 〇三(九八六)五三三一
(工場) 〒131 東京都墨田区立花五-二-二
電話 〇三(六一〇)三一二一

株式会社 岐阜遊園
代表取締役 石川昭雄
〒504 岐阜県各務原市蘇原栄町一-三
電話 〇五八三(八三)三〇三五

株式会社 ケイアンドユウ商会
代表取締役 林謙二
〒577 東大阪市高井田本通五-二
電話 〇六(七八三)六三六二
FAX 〇六(七八三)六三四七

株式会社 コーヨー
代表取締役 岸本紘明
〒553 大阪市福島区鷺洲五-三-十一
電話 〇六(四五一)五九九四
FAX 〇六(四五一)六一一九
東京営業所
〒141 東京都品川区北品川五-八-六(代)
御殿山103号
電話 〇三(四四八)八七三七(代)
FAX 〇三(四四八)八七三八

コナミ株式会社
代表取締役会長 上月景正
代表取締役社長 菱川文博
〒102 東京都千代田区神田神保町三-二五
電話 〇三(二六四)五六七八

有限会社 こまや製作所
代表取締役 田中弘
〒658 神戸市東灘区魚崎南町六-十-四
電話 〇七八(四一二)二一二一

株式会社 サービス・ゲームス・ジャパン
代表取締役 森武司
〒652 神戸市兵庫区入江通三-一-二七
電話 〇七八(六七一)一九〇三(代)
FAX 〇七八(六八一)三三六三
営業所 長崎・高知・愛媛

三和電子株式会社
代表取締役 斎藤隆
〒173 東京都板橋区中丸町五八-五
電話 〇三(九五九)六六一一
FAX 〇三(九五五)九二〇八
大阪営業所
〒537 大阪市東成区神路二-四-一
電話 〇六(九七三)一三七一
FAX 〇六(九七三)一三七三

株式会社 ジェイ・アール・イー
代表取締役 能美政彦
〒556 大阪市浪速区難波中三-四-四〇
電話 〇六(六四七)一六二二

株式会社 ジャレコ
代表取締役 金沢義秋
(本社) 〒158 東京都世田谷区用賀二-十九-七
電話〇三(七〇八)四八八一(大代表)
(大阪) 〒541 大阪市東区横堀一-三五
横堀クリスビル一階
電話 〇六(二〇三)〇〇八一(代)
(サービスセンター) 〒158 東京都世田谷区上用賀五-二四-九
電話 〇三(四二〇)二二七一(代)

株式会社 秀和
代表取締役 西尾公秀
〒534 大阪市都島区都島本通り四-二三-五
電話 〇六(九二八)二九二四

株式会社 セガ・エンタープライゼス
代表取締役社長 中山隼雄
〒144 東京都大田区羽田一-二-十二
電話 〇三(七四三)七四三〇

泉陽興業株式会社
取締役社長 山田三郎
〒556 大阪市浪速区元町一-十三-十五
電話〇六(六三二)一〇五一(大代表)
FAX 〇六(六三二)一〇六〇
(東京支店) 〒101 東京都千代田区神田多町二-九-二
神城ビル三F
電話 〇三(二五二)三九五一(代)

株式会社 総商
代表取締役 木村雅三
〒444 岡崎市井田西町十七-四
電話 〇五六四(二四)二五八一
FAX 〇五六四(二二)〇五五五

株式会社 タイガー娯楽
代表取締役 早見儀信
〒413 静岡県熱海市中央町八-十
電話 〇五五七(八三)五〇〇〇
FAX 〇五五七(八三)五〇二三

株式会社 タイガー商事
代表取締役 鈴木民夫
〒538 大阪市鶴見区今津中一-七-十二
電話 〇六(九六二)九四二五
FAX 〇六(九六二)四五五六

株式会社 タイトー
代表取締役社長 長谷川桂祐
〒102 東京都千代田区平河町二-五-三
電話 〇三(二六四)八六一一

株式会社 ダイナ
代表取締役 飯田正道
〒547 大阪市平野区瓜破二-三-四八
電話 〇六(七〇七)九二六八
FAX 〇六(七〇八)六七四三

太陽アドバンス有限会社
代表取締役 田中章雅
〒110 東京都台東区下谷一-十-二
電話 〇三(八四三)八七七六
FAX 〇三(八四三)八七四四

タスコ株式会社
代表取締役 上原義和
〒113 東京都文京区本駒込三-十七-一
電話 〇三(八二七)六七四一

辰巳電子工業株式会社
代表取締役社長 辰巳嘉宏
〒634 奈良県橿原市十市町十四
電話 〇七四四(二二)四七六四
FAX 〇七四四(二五)一一九一
テレックス 五五二四九〇五 TAZMI J

株式会社 ティアンドエム
代表取締役 児嶋高儀
〒534 大阪市都島区中野町四-八-十
電話 〇六(三五六)〇四六七
FAX 〇六(三五六)一二五七

テクモ株式会社
代表取締役 柿原彬人
〒101 東京都千代田区九段北四-一-三四
電話 〇三(二二二)七六二〇

アイレム株式会社
代表取締役社長 高嶋哲
〒550 大阪市西区西本町一-十一-九
岡本興産ビル九階
電話 〇六(五三五)四八八一(代)

アイレム販売株式会社
代表取締役社長 高嶋由之
(本社) 〒550 大阪市西区西本町一-十一-九
岡本興産ビル
電話 〇六(五三五)一〇六〇
(東京販売事務所) 〒106 東京都港区南麻布三-十九-二三
オーク南麻布ビル
電話 〇三(四四二)三〇八一

株式会社 朝日エンジニアリング
代表取締役 佐原十郎
〒599-03 大阪府泉南郡岬町淡輪一三八七-二
(大阪事務所) 電話 〇七二四(九四)〇七八三
(本社工場) 電話 〇八八六(二五)二二五八

旭精工株式会社
代表取締役 安部寛
〒107 東京都港区南青山二-二四-十五
青山タワービル二F
電話 〇三(四〇一)六一八一

株式会社アポロ
代表取締役 段為菁
〒542 大阪市南区難波三-七-四
リノ戎橋店四F
電話 〇六(六三三)二一三一

株式会社 アミューズオリエント
代表取締役 矢内敬治
〒170 東京都豊島区北大塚二-九-十二
電話 〇三(九四〇)三三七一
FAX 〇三(九四九)一一二二

株式会社 アリス電子機器
代表取締役 太田周
〒530 大阪市北区東天満二-六-七
高橋ビル東八号館
電話 〇六(三五四)〇六三一

アルファ電子株式会社
代表取締役 新井一夫
〒362 埼玉県上尾市愛宕三-二-十五
電話 〇四八七(七五)二四一二

エイト・レジャー物産株式会社
代表取締役 富田紀一
〒001 札幌市北区北二十八条西四丁目
第一エイトビル
電話 〇一一(七五六)八八六一
FAX 〇一一(七五六)五六三八

株式会社 エイブルコーポレーション
代表取締役 熊谷俊範
(本社) 〒171 東京都豊島区南池袋二-八-十七
第一豊南ビル一F
電話 〇三(九八八)二〇六一
FAX 〇三(九八六)五一八〇

エース自動機株式会社
代表取締役社長 村上公伯
専務取締役 高野貞義
〒154 東京都世田谷区野沢二-二〇-一
電話 〇三(四一〇)〇五二五
FAX 〇三(四一〇)〇五二七

株式会社 エス・エヌ・ケイ
代表取締役 川崎英吉
〒564 大阪府吹田市豊津町十八-十二
電話 〇六(三三八)七〇〇七

株式会社 エム・アイ・ピー
代表取締役 伊藤博則
〒564 吹田市川岸町十一-一
電話 〇六(三八二)一四〇〇
FAX 〇六(三一九)一五一二

株式会社 大阪サービス・ゲームス
代表取締役社長 松居袈裟子
専務取締役 山本定男
〒560 大阪府豊中市北桜塚三-五-三
電話 〇六(八四九)七四九一

大森電気株式会社
代表取締役 大森節雄
〒190-12 東京都武蔵村山市伊奈平三-三-二
電話 〇四二五(六〇)三一一二

株式会社 岡田商会
代表取締役専務 小澤茂夫
〒615 京都市右京区西院東貝川町五
沢田ビル九階
電話 〇七五(三一三)一六〇〇
FAX 〇七五(三一四)三一八九

ファンタジーグループ 岡田物産株式会社 アミューズメント・オーエム
代表取締役 岡田茂
〒121 東京都足立区梅島一-十五-二
梅島店 〇三(八五二)五二三二
保木間店 〇三(八五八)二九一二
新小岩店 〇三(六五三)五一三二
倉庫工場 〇三(八五二)五二三二
FAX 〇三(八五二)五二四〇

株式会社 岡本製作所
代表取締役 岡本典之
〒553 大阪市福島区福島六-四-五
ロイヤルマックス二階
電話 〇六(四五一)六一五六

株式会社 カトウ製作所
代表取締役 加藤イサム
〒157 東京都世田谷区北烏山六-二四-十三
電話 〇三(三〇七)一二二一

加藤工業株式会社
代表取締役 加藤克彦
〒567 大阪府茨木市沢良宜西一-二-十一
電話 〇七二六(三五)一八八六
FAX 〇七二六(三五)一八八〇

株式会社 カプコン
代表取締役 辻本憲三
〒540 大阪市東区大手通一-二七
カプコンビル
電話 〇六(九四六)六六二二(代)
FAX 〇六(九四二)一八六三

株式会社 カワクス
代表取締役 川楠俊太郎
〒577 東大阪市川俣二-三四
電話 〇六(七八七)一八八一
〒104 東京都台東区東上野一-二四-四
丸千第二ビル
電話 〇三(八三七)三八八四
〒810 福岡市中央区大名二-三-二
電話 〇九二(七一三)一〇八三

関西カクタス株式会社
代表取締役 梅原靖三
〒530 大阪市北区角田町一-一
東阪急ビル五階
電話 〇六(三一三)四五五二
FAX 〇六(三六一)二八八六

関西娯楽株式会社
代表取締役 土井照子
〒556 大阪市浪速区元町一-二-十二
電話 〇六(六三三)一五一五
FAX 〇六(六三三)一五五二

明昌特殊産業株式会社
代表取締役会長 岡本昌明
代表取締役社長 福田三徳
〒553 大阪市福島区鷺洲三―六―二
電話 〇六(四五八)三五五七

株式会社 名豊商事
代表取締役 高梨政己
〒110 東京都台東区東上野三―十二―十一
電話 〇三(八三三)四八九一

株式会社 友栄
代表取締役 内田博
〒101 東京都千代田区三崎町三―七―五
電話 〇三(二六三)九四二一

株式会社 ユーピーエル
代表取締役 鷺谷晴美
〒323 栃木県小山市駅南町六―十三―三十
電話 〇二八五(二七)六六〇〇
FAX 〇二八五(二七)九五九三
(東京営業所)
〒110 東京都台東区上野三―十六―三
電話 〇三(八三四)一四三四
FAX 〇三(八三四)三九一八

ユニバーサル販売株式会社
株式会社 ユニバーサル
代表取締役 岡田和生
ユニバーサル販売(株)本社
〒108 東京都港区高輪三―二―九
電話 〇三(四四八)一三二一
株式会社ユニバーサル本社
〒323 栃木県小山市荒井五六一 小山第三工業団地内
電話 〇二八五(二五)五五二一

株式会社 ローラートロン
株式会社 ローラートロン大阪
代表取締役 森真一
〒160 東京都新宿区西早稲田二―二〇―一
電話 〇三(二〇四)〇四六九
〒553 大阪市東淀川区東中島一―十二―三三
電話 〇六(三二五)三八四三

有限会社 若葉商会
代表取締役 上林誠一郎
〒228 神奈川県座間市栗原三―三一―五
電話 〇四六二(五四)五四二三(代)
FAX 〇四六二(五五)七八〇九

業界団体分

日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA)
会長 中村雅哉
〒100 東京都千代田区永田町二―十一―二 秀和永田町TBRビル七〇四号
電話 〇三(五九三)二五六三
FAX 〇三(五八一)三六五六

全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会(AOU)
会長 梅原靖三
役員一同
〒105 東京都港区新橋四―六―八 芝産業ビル二F
電話 〇三(四三三)四四五一
FAX 〇三(四三三)五九六一

北海道アミューズメント・オペレーター協会
会長 田中亀雄
〒003 札幌市白石区中央二条一―九二 白石中央ビル三F
電話 〇一一(八四一)一七六三
FAX 〇一一(八一三)三一三八

茨城県アミューズメントオペレーター協会
会長 梶格康
〒317 日立市弁天町三―一―十六 中外ビル (株)中外アソシエーツ内
電話 〇二九四(二一)一五〇一(代)
FAX 〇二九四(二四)三八八六

群馬県健全娯楽業協会
会長 吉村敬一郎
〒370 高崎市中尾町七六七―五 メキシコゴラク内
電話 〇二七三(六三)四九七七
FAX 〇二七三(六二)三三二二

神奈川県アミューズメントマシンオペレーター協同組合
理事長 加茂飛智男
〒211 川崎市中原区木月六八三
電話 〇四四(四一一)六〇八八

栃木県健全娯楽業協会
会長 入江昭造
〒321-14 日光市下鉢石町八四〇番地
電話 〇二八八(五三)三三五五
FAX 〇二八八(五三)〇五五五

長野県アミューズメントオペレーター組合
会長 竹村武
組合員一同
〒399-46 長野県上伊那郡箕輪町松島
電話 〇二六五(七九)二六二三

三重県アミューズメントオペレーター協会
会長 松本静雄
役員一同
〒519-04 三重県度会郡玉城町世古二四五
電話 〇五九六(二二)〇五六八
FAX 〇五九六(二七)〇七五五

京都府健全娯楽業協会
会長 玉村勝美
副会長 吉田勲
副会長 原正巳
〒607 京都市山科区日ノ岡鴨土町二〇 日本科学遊園(株)内
電話 〇七五(五〇二)一四三四
FAX 〇七五(五九四)四〇四五

大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会
会長 梅原靖三
役員一同
〒530 大阪市北区角田町一―一 東阪急ビル5F
電話 〇六(七六二)三三三二

兵庫県アミューズメントマシンオペレーター協会
会長 河合久雄
役員一同
〒650 神戸市中央区北長狭通一―三一―一
電話 〇七八(三九一)八七五九

大阪レジャー機器協同組合
名誉理事長 峯久
理事長 田中熊雄
副理事長 道風敏明
副理事長 松下実人
専務理事 高橋靖和
監査 曽久雄
事業部長 松居袈裟子
会計 伴久子
厚生 陳彰
組合員一同
〒543 大阪市天王寺区玉造本町九―六 ヤマトハイツ二〇一号
電話・FAX 〇六(七六二)六七八七

日本SC遊園協会(NSA)
会長 内田博
常務理事 宮原久
〒150 東京都渋谷区渋谷一―八―三 安田生命ビル九F
電話 〇三(四八六)六六六一
FAX 〇三(四〇七)八七九四

日本娯楽機械オペレーター協同組合(JOU)
理事長 真鍋勝紀
〒150 東京都渋谷区渋谷三―六―二 第二矢木ビル二F
電話 〇三(四〇九)五二三二(代)
FAX 〇三(四〇九)五二四七

株式会社 デーシーパック
代表取締役 渡辺悦幸
〒173 東京都板橋区小茂根一―二五―十六
電話 〇三(九七二)〇三四五

データイースト株式会社
代表取締役社長 福田哲夫
(本社)
〒167 東京都杉並区上荻二―三一―十二
電話 〇三(三九二)四一五一
(研究所)
〒167 東京都杉並区南荻窪四―四一―十
電話 〇三(三三一)五四四一

株式会社 テヅカ
代表取締役 手塚明雄
〒663 兵庫県西宮市高松町十六―十五
電話 〇七九八(六六)〇八一一
FAX 〇七九八(六六)二二七五

株式会社 トーゴ
代表取締役社長 山田數夫
〒152 東京都目黒区八雲一―五―七 東娯ビル
電話 〇三(七一八)六四六一

東亜無線電機株式会社
代表取締役 江見一男
〒556 大阪市浪速区日本橋五―十一―七
電話 〇六(六四四)四七〇一

中日本リース株式会社
ダイナックス株式会社
代表取締役 早川永一
〒463 名古屋市守山区廿軒家八反十七―一 NLビル
電話 〇五二(七九一)四一一一

株式会社 ナムコ
代表取締役社長 中村雅哉
〒146 東京都大田区矢口二―一―二
電話 〇三(七五六)二三一一

日邦産業株式会社
代表取締役 岡屋裕造
〒460 名古屋市中区栄五―二七―十二
電話 〇五二(二六三)一二八一

日本科学遊園株式会社
代表取締役 江川清一郎
〒607 京都市山科区日ノ岡鴨土町二〇
電話 〇七五(五八一)八八〇八

株式会社 日本コインコ
代表取締役社長 岡田真治
〒100 東京都千代田区内幸町二―二―二 富国生命ビル
電話 〇三(五〇二)一八一一

日本娯楽機株式会社
取締役社長 遠藤嘉一
〒107 東京都港区南青山二―二―四
電話 〇三(四〇二)七三一一
FAX 〇三(四〇三)八八六二

任天堂株式会社
代表取締役 山内溥
〒605 京都市東山区福稲上高松町六〇
電話 〇七五(五四一)六一一一

パサデナインターナショナル株式会社
代表取締役 細井久平
〒562 大阪府箕面市瀬川四―十五―四五
電話 〇七二七(二一)八八三〇
FAX 〇七二七(二四)二四九〇

ビデオシステム株式会社
代表取締役 古川晃司
〒604 京都市中京区河原町二条上ル西側 圓堂ビル2F
電話 〇七五(二一一)〇二七七
〒211 川崎市中原区木月伊勢町二二八二 ソノ通信ビル2F
電話 〇四四(四三四)六六七五

株式会社 フォーベックス
代表取締役 大山行夫
〒467 名古屋市瑞穂区下坂町二―三八
電話 〇五二(五八三)〇五一一

株式会社 フェイス
代表取締役 金谷龍坤
〒164 東京都中野区弥生町一―九―八
電話 〇三(三七二)七四一一

株式会社 フナイ
常務取締役 大槻隆弘
〒540 大阪市東区森ノ宮中央一―十六―二二 フナイビル
電話 〇六(九四一)〇二六二

株式会社 ホープ
取締役社長 小野定良
(本社工場)
〒211 川崎市中原区今井上町五〇
電話 〇四四(七二二)六一四一
FAX 〇四四(七一一)二七七九
(関西営業所)
〒618 京都府乙訓郡大山崎町鏡田二
電話 〇七五(九五七)五六一三
FAX 〇七五(九五七)〇三一三

株式会社 ホームデータ
代表取締役 松浦博司
〒651 神戸市中央区葺合町馬止一―十
電話 〇七八(二六一)二七九〇

豊永産業株式会社
代表取締役 永楽藤八
〒555 大阪市西淀川区大野三―七―四三
電話 〇六(四七五)〇三一一～三
FAX 〇六(四七三)一二七三

真砂工業株式会社
代表取締役 真砂幸男
〒270-14 千葉県東葛飾郡沼南町沼南工業団地
電話 〇四七一(九一)四一五一

株式会社 水野商会
代表取締役 梅村富久
〒465 名古屋市名東区宝が丘二九九
電話 〇五二(七七一)四五七五
FAX 〇五二(七七一)六四八〇

ミゼッティ工業株式会社
代表取締役 橋本敬造
本社工場
〒187 東京都小平市鈴木町一―五三―二
電話 〇四二三(四三)二八五一
営業部渋谷オフィス
〒150 東京都渋谷区宇田川町二―一 渋谷ホームズ一〇〇七
電話 〇三(四六四)七七三九

峯興業有限会社
代表取締役 峯久
〒543 大阪市天王寺区玉造元町十四―二 玉造ゲームセンター
電話 〇六(七六一)九一八二

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.88

鎌先英太郎

猫〈2〉

深い緑から浅い緑まで緑一色の叢の雑草が渡ってくる微風にわっと一斉に泡立つ。

狭い空間から解き放たれた猫たちが歓声をあげて叢に入り叢をぬけ走りまわっている。

私も出来ることなら元気を出して、一緒に声をあげ走りたいものだという気分にさえなってくるようだ。

私が猫に関心をもつようになったのはずっと遅い時期からである。

母は生物を飼うことが嫌いな人であった。

「飼うのはいいけど飼っていたものが死ぬのを見るのが厭だから」

ともらしていた。母は若くして両親と姉妹をすべて失ってしまった人であるからそういうのは納得出来るが私たちはずっと人間以外の動物とは関係なしに育てられた。

一度だけ父が父の里から仔猫を三匹貰ってきたことがある。夜のことだった。父が部屋でバスケットの蓋を開けると外にとびだした仔猫はそこらあたりを跳びはねたり駆ったりして私たち兄弟や妹も猫といっしょになってはしゃぎまわった。

そこまではよかったのだがそのうち仔猫の一匹が柔かい糞をして、まだよちよち歩きのいっとう下の弟がそれを踏んで滑って転んだ。場景は一転して歓びの場から哀しみの場へとかわってしまう。

弟を抱きあげて風呂場へ走っていった母は弟の服を脱がせて始末をし、部屋の糞の後を片づけようとするのだが柔かい糞は畳の目の間にすりこまれてしまっておもうにまかせない。いくら仔猫が可愛らしいといっても糞まで可愛くてきれいでいい薫りとはゆかないものだ。気がついてみると部屋の中は異臭芬芬むっとしている。母が雑巾で畳をこするごとに臭いがたちあがってその刺戟臭に私たちの眼には涙が泛んできた。

母は気がすむまで畳を拭くと、仔猫を一匹ずつ首筋をつかんでバスケットにいれて浴場へもっていって浴場の戸をみな閉めてしまう。後で皿に牛乳を入れて持っていったようだ。

父も私たち兄弟もその間一言も何も言わずじまいだった。

翌朝起きがけに便所へ行く途中、浴場の硝子戸をあけてみたがもう何もなかった。バスケットも皿も何の跡形もなかったのである。

父が早朝自転車で里へ仔猫を返しに行ってしまっていた。まさに一夜の儚い夢のような出来事であり父も母もその後その仔猫たちについて何の話も私たち子供がいる前ではしなかった。

父の里方は誰もが猫好きでよく猫を飼っている家であった。

私の次弟は父の里方が好きでまた里方の祖父祖母叔母も弟が大のお気に入りでよく里方で連泊を続けていたが、私は偶にしか行かせて貰えなかった。或る日行ってみると台所の土間にまっ黒な仔猫が紐で繋いであった。犬が繋いであるのはよく見かけるが猫が繋いであるのは珍しく、その頃ずっとその家に居続けていた弟に訊ねるのだがはかばかしい返事がかえってこなかった。と後から祖父がやってきて、「新しく貰ってきた猫は離しておくと家を忘れて帰ってこなくなるので、数日間こうして繋いでおかなくちゃならない。ずっと繋いでおくとその間にこの家を覚えてしまって、外へ出ていっても必ずこの家へ帰ってくるようになる」と言ってくれたが猫にそういう風にして刷りこみが出来るものだろうか。この黒い仔猫は気がつよく近づいた私に目を剝き荒くつよい息を吐きだした。

田舎の親戚にも猫がいた。しかし私はこの猫を猫とおもったことは一度もない。威風あたりを払うがごとき存在でこの猫がいる部屋や縁は避けて通ってゆくほど怖い存在であった。この親戚には私と同い年の子がいていつも一緒に遊ぶのを楽しみに行っていたのだがこの子も猫には近づかなかった。爪が恐しいと言っていた。私たち子供には虎とか豹と見わけがつかないような途轍もなく大きな猫で鼠だけではなく、鶏小屋を襲う鼬を血祭りにあげたり、気に入らないことをしたら犬でもやってしまうという、数数の武勇勲に包まれた近寄り難い存在であった。猛禽類のように高みの場所でも撓やかな跳躍を誇っていた。高い樹の枝から枝へ跳ぶ姿形は猫離れしていた。

初冬の肌寒い日であったか小学校へ登校したら、中庭で人だかりがして皆でがやがやしている。早速荷物を置いて中庭の連中の方へ下りてみたら、人だかりの真中に総毛を蠢立たせて中くらいの大きさの猫がじっと蹲っていた。

そのうち連中の一人が竹で猫の尻をついた。と、今まで一寸も動かなかった猫が突然意を決したかのように急に走り出した。

私たち餓鬼仲間もどうしてかその時は迷うことなく始業時間が間近であるのも忘れてしまってその猫の後を追って走り出した。

この時に私たちが非常に驚いてしまったことがひとつある。河岸の葦が枯れて薄茶っぽい葦の根元には霜がおりて真白であったのに、件の猫は霜を踏んで葦の茎の間を走りぬけたとおもうと戸惑いも見せずに河の中へとダイビングをして、河を泳ぎ渡っていったのだ。

私の驚きはよほど大きかったのか、よくこの年頃の子供がするし、井上ひさしなどは、あるいは内田百閒もそうだったのだが、大人になってからそういうことをする人もある、ということは一般によくそういうことをする人が小人にも大人にもあるのだが、漱石の『吾輩は猫である』のパロディとして、〝この一件を『吾輩も猫である』として作文をものした。

母が後年偶に言うことがあったが、私の作文の特徴というのは終始一貫してよく言えばユーモアが効いている。そうでない場合には悪ふざけが過ぎているということになるらしいのだが先生か本人かが作文を読むと、たいがいクラス中が哄笑の渦に巻きこまれることになっていた。私としては優雅な文体による美文調に憧憬をもっていてこちらの方により努力を傾けこっていたつもりなのだが、こちらの方はいつもそう人気がなかった。

猫の河渡りを中心に猫を主人公にして猫から人間への恨みつらみ、また猫をつっつき追っかけた存在たちがいかに馬鹿で野蛮で無知な存在たちかを表現することによってクラス中を笑いで湧かせた作文についてであるが、私は徹底的に虚仮にされている当人たちがそのさまに腹を抱えて笑っていることには複雑な心境であった。猫は私を大人にもしてくれていたのであった。

JULY 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ワールドスタジアム（ナムコ） World Stadium (Namco)	8.12
❷	—	獣王記（セガ社） Altered Beast (Sega)	7.67
❸	—	地獄めぐり（タイトー） Bonze Adventure (Taito)	6.75
❹	6	Ｆ１ドリーム（カプコン） F-1 Dream (Capcom)	6.70
5	3	エースアタッカー（セガ社） Ace Attacker (Sega)	6.61
6	4	上海（サン電子） Shanghai (Sun Electronics)	6.53
7	2	ダッシュ野郎（タイトー） Rally Bike (Taito)	6.47
8	8	グラディウス Ⅱ（コナミ） Vulcan Venture (Konami)	6.13
❾	—	航空騎兵物語（ＳＮＫ） Chopper Ⅰ (SNK)	6.00
10	5	Ｐ－47（ジャレコ） P-47 (Jaleco)	5.95
11	7	ベラボーマン（ナムコ） Beraboh-Man (Namco)	5.90
12	9	アサルト（ナムコ） Assault (Namco)	5.15
13	13	アール・タイプ（アイレム） R-Type (Irem)	5.11
14	11	ツインイーグル（タイトー） Twin Eagle (Taito)	5.00
15	12	究極タイガー（タイトー） Twin Cobra (Taito)	4.95
16	15	レイメイズ（タイトー） Raimais (Taito)	4.90
17	10	ファイティングサッカー（ＳＮＫ） Fighting Soccer (SNK)	4.85
18	14	ギャラガ88（ナムコ） Garaga 88 (Namco)	4.61
19	17	ドラゴンニンジャ（データイースト） Bad Dudes vs Dragonninja (Data East)	4.47
20	20	L.T.ファイティングゴルフ（ＳＮＫ） Lee Trevino's Fighting Golf (SNK)	4.40
㉑	22	飛翔鮫（タイトー） Sky Shark [Flying Shark] (Taito)	4.26
㉒	36	ゲバラ（ＳＮＫ） Guerrilla War (SNK)	4.22
23	18	西遊降魔録（テクノスジャパン） China Gate (Technos Japan)	4.14
㉔	35	ダブルドラゴン（テクノス／タイトー） Double Dragon (Technos/Taito)	4.14
25	21	１９４３（カプコン） 1943 (Capcom)	4.13

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ファイナルラップ（デラックス）（ナムコ） Final Lap (Deluxe) (Namco)	9.33
❷	3	コンチネンタル・サーカス（タイトー） Continental Circus [Continental Circuit] (Taito)	8.01
3	2	ファイナルラップ（スタンダード）（ナムコ） Final Lap (Standard) (Namco)	8.00
4	4	ホットロッド（ジョイタイプ）（セガ社） Hot Rod (Joy) (Sega)	7.90
❺	6	アウトラン（デラックス）（セガ社） Out Run (Deluxe) (Sega)	7.44
6	7	アフターバーナー（コックピット）（セガ社） After Burner (Cockpit) (Sega)	7.00
7	5	ギャラクシーフォース（スーパーＤＸ）（セガ社） Galaxy Force (Super Deluxe) (Sega)	6.92
8	8	フルスロットル（タイトー） Full Throttle [Top Speed] (Taito)	6.78
9	9	ヘビーウェイト・チャンプ（セガ社） Heavyweight Champ (Sega)	6.50
10	10	オペレーションウルフ（タイトー） Operation Wolf (Taito)	6.43
11	11	ニンジャウォリアーズ（タイトー） Ninja Warriors (Taito)	6.20
12	12	アフターバーナー（コマンダー）（セガ社） After Burner (Commander) (Sega)	6.17
13	13	ウェック ル・マン24（スピン）（コナミ） Wec Le Man 24 (Spin) (Konami)	6.11
14	14	ミッドナイト・ランディング（タイトー） Midnight Landing (Taito)	6.01
⓯	16	スペースハリアー（ローリング）（セガ社） Space Harrier (Rolling) (Sega)	6.00

■麻雀ゲーム (MAHJONG VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	—	スーパーリアル麻雀 PⅢ（セタ／タイトー） Super Real Mahjong Part Ⅲ* (Seta/Taito)	7.93
❷	—	七対子（チートイツ）（カプコン／ユウガ） Seven Pairs* (Capcom/Yuga)	7.50
3	1	麻雀クリニック（ホームデータ） Mahjong Clinic* (Home Data)	7.00
4	2	麻雀学園（ユウガ） Mahjong Academy* (Yuga)	6.44
5	3	熱局雀士・東日本編（ビデオシステム） Nekkyoku Janshi-East Japan* (Video System)	5.44

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	—	サイクロン（ウィリアムズ） Cyclone (Williams)	7.60
2	2	ファイア（ウィリアムズ） Fire (Williams)	5.71
3	1	シークレットサービス（データイースト） Secret Service (Data East)	5.60
4	4	Ｆ－14 トムキャット（ウィリアムズ） F-14 Tomcat (Williams)	5.00
5	5	ピン・ボット（ウィリアムズ） Pinbot (Williams)	4.57

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

新風営法でゲームセンターはどう変るか？ 「新風営法入門講座」64

不可能な「立証責任」

賭博機に使われないことを業者は立証できるか

問　日弁連のまとめた**「新風営法に関する資料集――適正な運用と見直しのために」**（六十二年七月）は実に多くの問題点を指摘していますが、とくに「八号営業」新設に伴なう立法、行政の方法について厳しい見方をしているという感じがしますね。

答　日弁連では、警察許可の対象となる風俗営業について、「対象領域の限界のない拡大の危険性」があるとして、「八号営業」新設に関してかなりの分量を述べていますね。全文引用するスペースもないようですが、できるだけ引用したほうがわかりやすいのではないでしょうか。

問　そうですね。まず日弁連は「要望書」（五十九年六月）で次の指摘をしています。

――「営業の自由の警察的規制については『必要かつ合理的』な場合に限られるべきである（最判昭和五〇・四・三〇）。改正法案の規制対象については、この見地から個別的に検討する必要がある。また改正案は、規制対象の営業範囲を大幅に政令・国家公安委員会規則に委ねている（二条一項八号、……）。……いずれも白紙委任に等しく範囲の不明確性は極めて問題である」

次に、法律成立後の「要望書二」（五十九年九月）では、さらに具体的にこう指摘しています。

――「何が風俗営業として許されるのか。どのような遊技機を設置すれば違法となるかは、あげて規則に委ねられている点で本号（註―二条一項八号）は明らかな白地処罰規定である。したがって、規則をどう定めようとも違憲無効の問題は最後までつきまとう。

遊技機の指定については、国会審議において、用法によってギャンブルに使用できるという観点から、遊技の結果が定量的に表われるもの、勝敗が明らかになるものがこれにあたると説明されている。これでは、現実に賭博が行われていない健全なものまで含めて殆どの遊技機が規制対象とされることになり、明らかに拡げ過ぎである。

しかも本号違反は、一年以下の懲役または五〇万円以下の罰金あるいはその併科に処せられるものであるから（四九条一項一号）、社会的実態として現実にしばしば賭博に用いられている機種に限定すべきである。

この点では福井県青少年愛護条例が参考になる。同条例施行規則八条では、『花札、トランプ、まあじゃん、ルーレット、ダイス、スロットマシン』が特定遊技機に指定されている。これ以外の野球、テニス等のスポーツものや宇宙ものは除外すべきである。右のように限定した後に不都合が生じた場合にはその段階で規則を変更して、問題となる遊技機を追加すれば足りる」

さらに法施行の段階では、「意見書」（六十年二月）でこう批判しています。

――「法第二条第一項第八号によれば、『風俗営業』となる対象は『スロットマシン、テレビゲーム機その他遊技機で本来の用途以外の用途として射幸心をそそるおそれのある遊技に用いることができるもの』とされている。ところが施行規則第三条第二項によると、『勝敗を争うことを目的とする遊技をさせる機能を有するもの又は遊技の結果が数字、文字その他の記号によりブラウン管に表示される機能を有するテレビゲーム機は、全て対象となり、例外的に射幸心をそそるおそれがある遊技の用に供されないことが明らかであるものを除く』とされている。

この規定の仕方によると、法律では、公安委員会が『射幸心をそそるおそれがある遊技に用いることができる』との主張立証責任を要することになっていたのに、施行規則では、業者側が『射幸心をそそる遊技の用に供されないことが明らかなもの』との主張立証責任を負う形となり、業者に対して不当に（不可能に近い）責任を負うことになっているのである。

機械式のもぐら叩き機については、『当面見守る』という説明をしているが、『当面』というのがいつまでかがあいまいな上に、本来違法である状態を当面放置するということ自体極めて異常なものであって、今回の法規制があまりにも行きすぎたものであることの証明である」

答　日弁連の指摘するところはまだ続きますが、これまでのところで、どういう印象を持ちますか。

問　当然のことをずばりと指摘している、と思います。ただ、現時点で考えると、福井県の旧青少年条例施行規則の定めかたはゲームのテーマとか主題にとらわれすぎて「本質を見誤る危険性さえあったと言えます。むしろ、「なにか賭けることを主な遊技内容としているもの」あるいは「遊技の内容に技術介入の余地がないもの」を、賭博に使われる可能性の強い遊技設備として指定すれば足りる、と思いますね。

日弁連の「意見書」のうち、「立証責任」を負うのが国家公安委員会から、いつの間にか営業者に変った――という指摘は、なるほどそうか、と思いました。

答　「立証責任」は「挙証責任」「証明責任」とも言われ、訴訟手続きで「事実につき立証責任を負う」というふうに使われる言葉です。次回さらに続きをしましょう。

新風営法を勉強する会

Overseas Readers Column

Three Majors Unveiled Financial Statements

Namco Ltd., Taito Corp., and Sega Enterprises Inc., Tokyo – three majors in Japan's coin-op amusement business – announced their settlement of accounts for fiscal year ended at the end of March (Namco, Taito), and at the end of April (Sega). According to them, the largest coin-op operator is Taito, and in terms of revenue, Sega is largest.

In the case of Namco's settlement of accounts, the revenue was 34,947 million yen (up 11.0% over the precedeing year), the net income was 1,597 million yen (up 4.9%). At Taito, the revenue was 47,827 million yen (up 18.3%), and the net income was 1,774 million yen. At Sega, the revenue was 49,116 million yen (up 24.3%), and the net income was 2,302 million yen (up 43.6%). As for Taito, since the stocks are not listed, detailed data have not been published.

A breakdown of revenue is as follows. At Namco, the operation income was 14,135 million yen (40.4% of total), coin-op games sales were 4,604 million yen (13.2%), and home videos sales were 15,733 million yen (45%). As for the operation income, while that of Sega and Taito is calculated according to the net system, that of Namco is calculated according to the gross system. It is likely that Namco's operation income, when calculated according to the net system, stands at about 9,000 million yen. Sega's operation income was 11,265 million yen (22.9%), coin-op games sales were 19,497 million yen (39.7%), and home videos sales were 18,037 million yen (36.7%). At Taito, when calculated roughly, the operation income was as large as about 24,000 million yen (50%), coin-op games sales were about 14,000 million yen (30%), and home videos sales were about 5,000 million yen (10%).

As for exports of coin-op games, Sega alone has announced that thier exports were high at 10,523 million yen (21.4% of all revenue). This apears to be due to the exports of simulation videos, such as "Out Run". Although Taito's exports have not been announced, their value seems to be as large as Sega's.

Shuwa Filed Ex-Staff And Temporary Help Co.

The temporary help business, specializing in despatching staffs having technical knowledge or ability to companies which need them, is also increasing in Japan. Recently, a company has drawn attention for having brought a suit on the charge that a tempoerary employee despatched from a temporary help company stole the confidential customer list, etc. al together, and the employee thereafter became independent to run similar business, based on the stolen knowhow. The plaintiff is Shuwa Corporation (president: Masahide Nishio), Osaka, which is selling and exporting used PC boards. The defendents are Yoshie Aomatsu, a temporary employee who had been employed by the company from September, last year, to March, this year, and SBK Limited, Tokyo, a temporary help company. On June 22, Nishio brought a civil suit before Osaka District Court, asking the court to prohibit Aomatsu from selling/exporting used PC boards based on the stole customer list, and to order Aomatsu and SBK to pay damages given by them.

According to the charge, Shuwa Corporation has been purchasing the used PC boards of coin-op video games from domestic operators, and exporting them to the overseas markets (about 200 companies), while selling them to the domestic market. Shuwa seems to have about 2,000 suppliers and customers in Japan. Information about such suppliers, and domestic/overseas customers belongs to the company's secrecy, and may be said to be its knowhow.

In August, last year, SBK signed an agreement concerning the despatch of Aomatsu to Shuwa Corp. In the agreement it was specified that it is "prohibited to reveal the despatched company's secrecy. In case the company has been damaged, SBK shall compensate for any such damage." However, Aomatsu copied Shuwa's customer list without permission, bringing it out. It was found out, as Aomatsu retired from Shuwa, and at the end of March she started exactly the same business as Shuwa, under the firm name "Prestige International". Then instead of Shuwa, the offers were mailed from Prestige to exactly the same suppliers and customers (domestic/overseas) as those of Shuwa. As a result, Shuwa is likely to have incurred at least 12 million yen of damage.

In Japan selling or buying used PC boards of coin-op videos is not illegal. Exporting them is also not illegal. As far as literary works, such as music records are concerned, they cannot be imported without permission of their copyrighters. This system is common to ordinary nations. The parallel import of video games is illegal for those nations where the copyright law is effective. But to nations where the copyright law is not effective, or there are no copyrighters, or copyrighters are unknown, PC boards of video games can be imported without any problems. Shuwa explained that, in view of these circumstances, it has exported PC boards to nations other than the U.S. and European nations.

As an incident rare in Japan, the current case is drawing social attention. This is because the temporary help business has expanded sharply for the last few years, and the special act thereon was just implemented in July 1986. Although the observance of secrecy is a basic rule in the temporary help business, it has been broken. Thus, it was reconfirmed that it is not yet complete as a business in Japan. Nishio, president of Shuwa, said that he cornered Aomatsu of Prestige through the suit, forcing her out of business.

Leisure White Paper Analyzes Market Down

According to "Leisure White Paper '88" announced on April 28 by the Leisure Development Center, the leisure market as a whole is expanding, but coin-op amusement business has reportedly declined for 3 years in a row since the implementation of "New Fuei Act" (in February 1985).

According to the white paper, the domestic market of coin-op amusement business has changed from 336 billion yen in 1983 to 352 billion yen in 1984, 300 billion yen in 1985, 250 billion yen in 1986 and 240 billion yen in 1987. On the other hand, the revenue of amusement parks has grown favorably from 245 billion yen in 1983 to 287 billion yen in 1987.

Referring to the future, the white paper analyzes: "Even in 1987 amusement operators remained unsuccessful in regaining an opportunity of upturn. Since they cannot overcome the adverse effects of New Fuei Act, the severe situation will continue as a whole". This situation continues since gambling devices, such as slot machines, cannot be discriminated from pure amusement videos. The white paper, however, does not refer to such circumstances.

Notice To The Subscribers In Canada/Austl.

At present, the overseas subscription to *Game Machine* is US$100.00. However, depending on the type of remittance check, a 30% commission may be charged. This tendency is conspicuous especially with checks sent from Canada and Australia.

It is desirable for the subscribers in those nations to transfer their subscription into our bank account that follows: Account No.730-2400521, The Taiyo Kobe Bank Ltd., Umeda Branch. (1-1, Kakutacho, Kita-ku, Osaka 530)

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

LOST WORLDS

TM
© CAPCOM

カプコン
CPシステム
第一弾

今日こそ息の根を止めてやるぜ!!

破壊神にして魔の創造主、天帝「バイオス」。彼の生みだした8邪悪神は、あらゆる文明を滅していった。最後まで抵抗を試みた人族の都市も完全に破壊され、今ではダストワールドと呼ばれる廃墟となってしまった。
しかし、人々の無念のオーラはこの地に2人の超戦士を誕生させた。

CAPCOM

■遊び方

敵を倒して手に入れたゼニーで武器やアイテムを買ってパワーアップして下さい。
基本的に高価な武器ほど破壊力があります。
大敵を一定時間内に倒すとボーナスゼニーが入ります。

■操作方法

押す＆回す!!

8方向レバーを操作することにより、プレイヤーを移動させることができ、新開発のローリングスイッチで360°全方向に弾をオート発射できます。
押して回せばラクチンラクチン！

●8方向レバー　●ローリングスイッチ

■買うと得するパワーアップアイテム

SHOP　秘密の武器もあるよ！

ブースター	Vキャノン	ミサイル	ナパーム弾	全方向レーザー
銃の火力がUPする	弾を2方向に発射する	自動追尾ミサイル	地面を焼きつくす	弾を全方向に発射する
バウンドショット	レーザー	バーナー	バルカン砲	ワイドショット
弾が壁にバウンドする	必殺の光学兵器	強力な火炎放射器	最強の破壊力	幅広いレーザー

5ステージともなると、敵も強い…か、さらに強力な武器を買って戦闘開始!!

数画面に及ぶ巨大な敵を次々に倒せ！目指す天帝まであと1歩!?

こんな所でヘバってるようじゃ打倒天帝なんて夢のまた夢！

株式会社 カプコン
大阪市東区大手通り1－27(カプコンビル)
大阪 (06)946-6622(代)　東京 (03)440-4801(代)